LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

SUPER

Extermination

L'esordio di Deep Space su **PS2**

ATV Offroad

Stupefacente Rainbow Studios

ESPN MLS Extra Time

Ancora **calcio**, ancora **Konami**

Gran Turismo 3 A-Spec

The Real Driving Simulator: l'evoluzione della specie

Anime Digitali

Speciale manga, anime e videogame

Una lunga storia fra arte, business e intrattenimento

82

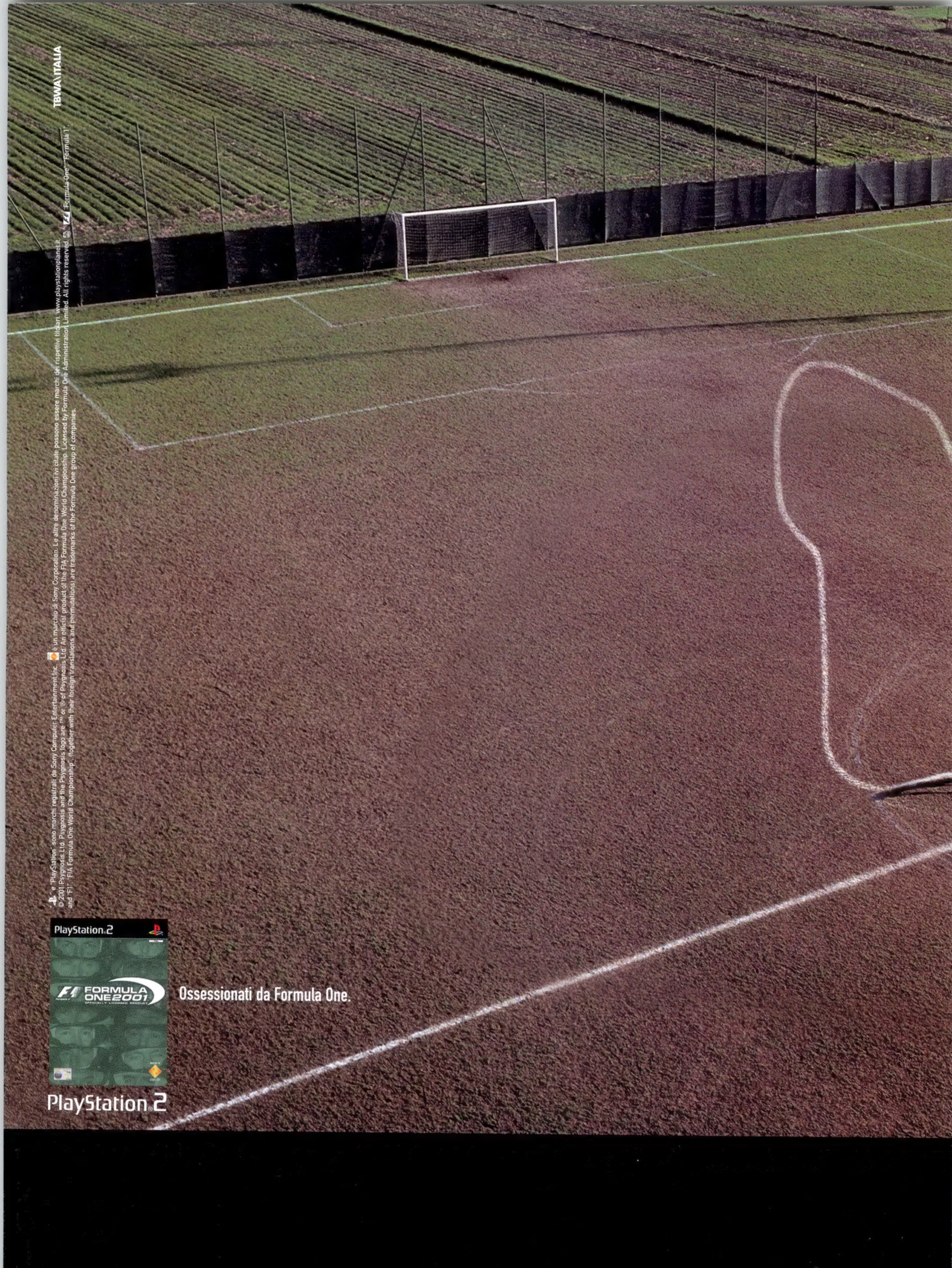
GIUGNO 2001

Gruppo Editoriale FUTURA

ISSN 1126-3652

Lire 7.900

sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/b Legge 662/96 Filiale di Milano



TBWA\ITALIA

"PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstationplanet.it
© 2001 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. "Formula One" "Formula 1" and "F1". "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

E sul sito www.it.scee.com/f1 scopri
la gara delle gare.

in questo numero 82

SUPER CONSOLE

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Sergio Cangialosi, Paolo Cardillo, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Marco Ravetto, Massimo Rovatti e Primoz Skulj

Gruppo Editoriale Futura S.P.A.
PRESIDENTE
Paolo Reina
AMMINISTRATORE DELEGATO
Gualtiero Rudella
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE DIFFUSIONE, MARKETING E ABBONAMENTI
Manuel Minati
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Play* - Paragon Publishing Ltd. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.900. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Gruppo Futura S.p.A. c/o Freepping s.r.l.
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro - Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
Fax: 055/3204290
e-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti vanno effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

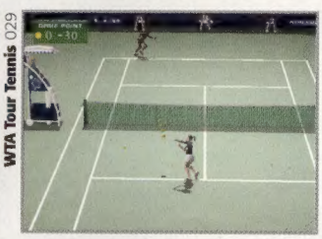
Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

ATV Offroad 026

ANTEPRIME

031	24 Ore di Le Mans
026	ATV Offroad
028	Extreme-G3
034	Gun Survivor 2
034	Rayman M
032	Splashdown
033	Stuntman
033	Test Drive
030	The Lost
032	Thunderhawk: Operation Phoenix
032	Top Gun
029	WTA Tour Tennis

Extreme-G3 028



WTA Tour Tennis 029

RECENSIONI

052	All Star Baseball 2002
058	Army Men: Green Rogue
059	Army Men: Omega Soldier
069	Batman: Gotham City Racer
050	ESPN MLS ExtraTime
046	Extermination
064	Gauntlet: Dark Legacy
036	Gran Turismo 3 A- Spec
056	Jungle Book: Il Ballo della Giungla
068	Lego Island 2
054	MTV Music Generator 2
062	Panzer Front
066	Rainbow Six: Rogue Spear
070	Rugrats In Paris
042	Rumble Racing
034	Super Bombad Racing
071	The Simpsons Wrestling
060	WDL: Warjetz
048	Winback Covert Operations

Stuntman 034

The Lost 030

Gran Turismo 3 A-Spec 036

RUBRICHE

006	PlayWorld
010	Speciale Manga Digitale
072	PlayGround
076	PlayFAQ
078	Game Development
082	PlayVideo
084	OuterWorlds
090	Retrogaming
092	The First Place
094	SuperTrix
096	MBF Today
098	Primo Piede

Extermination 046

ESPN MLS ExtraTime 050

MTV Music Generator 2 054

Winback 048

Speciale Anime Digitali 010

EDITORIALE

Un numero pregno di contenuti questo ottantaduesimo di **Super Console**. E dire che di roba ce n'è poca. Un controsenso? Non esattamente. Usando un luogo comune abusatissimo, diciamo che la carne sulla brace questo mese è poca, ma buona.

Parte a pagina dieci e finisce a pagina ventiquattro il mega-specialone totale dedicato alle contaminazioni fra manga, anime e videogiochi. *Anime Digitali* si chiama, e racconta di come Ken Shiro sia finito in un cabinato a gettoni da prendere a cazzotti. Più dell'altro. Poca roba. Giusto la più vasta ed approfondita analisi del fenomeno mai pubblicata su una rivista di videogiochi edita in Italia. Ma forse anche nel mondo, perché no? Finché qualcuno non smentisce io lo dico: *Anime Digitali* rappresenta la più vasta ed approfondita analisi delle contaminazioni fra manga, anime e videogiochi mai pubblicata su una rivista del settore. Ecco, l'ho detto. E aggiungo: scusate se è poco.

Affissa fra le pagine ottantasei ed ottantanove, troviamo una finestra aperta sull'abisso dell'emulazione underground per Dreamcast. Un'offerta stridente con il carattere PlayStation-*oriented* di **Super Console**, ma non per questo ignorabile. *Speciale Dreamcast Underground* si chiama, e racconta di come i maggiori sistemi ad 8 e 16 bit abbiano trovato rifugio fra le pareti silicee della console Sega. Più dell'altro. Poca roba. Giusto la più vasta ed approfondita analisi del fenomeno dell'emulazione su Dreamcast mai pubblicata su una rivista di videogiochi dedicata ai sistemi Sony. Questa la dico senza timore di smentita.

Nel mezzo, fra un intrigante **ATV Offroad** in anteprima e l'originale "panic action adventure" **Extermination** in analisi, è parcheggiata la recensione del gioco PlayStation2 più atteso dell'anno (insieme a **Metal Gear Solid 2**, s'intende). Sei pagine, dalla trentasei alla quarantuno, dedicate a **Gran Turismo 3 A-Spec** non sono certo poche, ma, capirete, il titolo merita. Eccome se merita. L'ultimo capolavoro di Polyphony è esattamente quel "miglior titolo automobilistico di sempre" strillato a pagina 6 del numero 64 di **Super Console**. Quando si dice la preveggenza...

Per il resto non mancano i soliti **Army Men**, ormai ospiti fissi di queste pagine da quando 3DO ha deciso di spingere le proprie produzioni low-budget, gli ennesimi titoli dalla qualità discutibile per PSone e le consuete rubriche, tra cui spicca un **The First Place** (pagina 92) che questo mese rende omaggio a **Musha Aleste** e **Thunder Force III**, due sparatutto per Megadrive che hanno fatto scuola e non mi ci hanno fatto andare in un'epoca in cui del genere degli shoot'em up a scorrimento verticale/orizzontale non si sospettava neanche lontanamente l'estinzione.

E questo è quanto per il mese di giugno. Leggete il numero che avete per le mani con cura e amore, rilassatevi, esponete il vostro involucro dermatico alle radiazioni solari di cui abbisogna almeno un giorno all'anno, e lasciate che il tempo scorra fino al numero di luglio/agosto, un numero che si preannuncia decisamente ricco. Altro che se sarà ricco...

marcello**cangialosi**

>Playworld

Digital Entertainment News

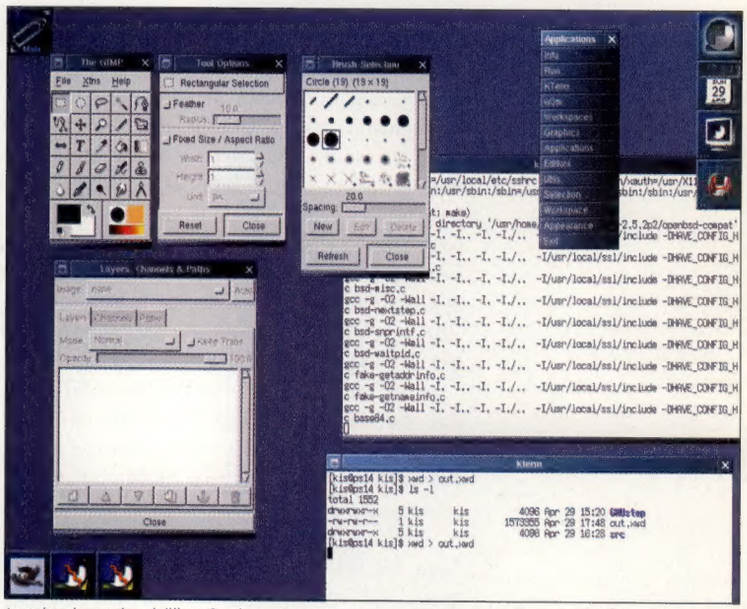
Feedback: cangialosi@tin.it

Annunciato il **kit Linux** per PlayStation2

SCEI apre il "kernel" del proprio monolite nero alla comunità dei "pinguini"

In una mossa che di fatto avvicina PlayStation2 a quell'ideale di "computer entertainment system" immaginato da Ken Kutaragi, Sony Computer Entertainment Japan ha annunciato per giugno la commercializzazione del PS2 Linux Kit Beta Release 1 (SCPH-10270 K), la versione pubblica del sistema operativo alla base delle funzioni del monolite nero. Grazie al kit in questione la comunità Linux avrà facoltà di cincischiare con l'hardware Sony come meglio crede, realizzando applicativi di vario genere nonché, eventualmente, software ludico nell'ordine di mini giochi idealmente assimilabili alle produzioni favorite dal Net Yaroze, con la (bella) differenza che sarà possibile programmare direttamente sulla versione consumer della console, laddove il Net Yaroze andava acquistato a parte. Il PS2 Linux Kit verrà venduto al prezzo di 25.000 yen (circa 500.000 lire) e comprenderà un DVD-ROM custode del kernel Linux, un HDD esterno da 40GB con interfaccia Ethernet 10 BASE-T/100 BASE-TX, l'indispensabile accoppiata mouse e tastiera USB, nonché l'altrettanto indispensabile cavo VGA per il collegamento al monitor. Riguardo quest'ultimo accessorio è necessario puntualizzare alcune cose: 1) a differenza del VGA Box per Dreamcast, il VGA Cable di PlayStation2 collega direttamente la console al monitor senza passare per scatolotti vari. Il che conferma il supporto del segnale in questione da parte del sistema Sony. E' sufficiente che il software "ordini" al Graphics Synthesizer di "uscire" in VGA ed il gioco è fatto; 2) il VGA Cable è attualmente supportato solo dal PS2 Linux Kit; 3) il VGA Cable funziona solo sui monitor "Sync on Green" compatibili. Si tratta di una caratteristica comune a molti monitor, ma non a tutti. Il problema è che la documentazione tecnica prodotta dai rispettivi costruttori spesso evita di fare riferimento a questa caratteristica, tant'è che il reparto R&D di Sony sta conducendo "prove su strada" aggiornando periodicamente l'elenco dei monitor compatibili sul sito http://iridium.tripod.co.jp/list.html (al momento sono più di un centinaio i monitor testati con successo). Al di là del kernel Linux ver.2.2.1, il DVD-ROM includerà il server grafico Xfree86 3.3.6, il compilatore GCC 2.95.2, le librerie GLIBC 2.2.2. nonché quelle grafiche specifiche per PS2. La manualistica in dotazione comprenderà descrizioni approfondite dell'Emotion Engine (set di istruzioni compreso), del Graphics Synthesizer e delle due unità vettoriali VU1 e VU2. In sintesi, tutto quello di cui un utente Linux ha bisogno per scatenare la sua creatività sul sistema "aperto" di Sony. L'annuncio della commercializzazione del PS2 Linux Kit rappresenta un evento di proporzioni epocali per la comunità Linux. Per la prima volta un prodotto dell'elettronica di consumo di così larga diffusione si presta alla filosofia dell'open source favorendo la nascita e la proliferazione di prodotti "amatoriali" (il ritorno dell'era Amiga?). Da sempre costretti nella loro nicchia dall'egemonia del sistema operativo Windows, i programmatori Linux hanno l'opportunità di sviluppare applicazioni consumer basate su un hardware standardizzato e diffusissimo. Un desiderio covato da tempo, tant'è che l'annuncio di Sony Computer Entertainment, sebbene difficilmente inaspettato, è stato favorito dalla massiccia risposta della comunità nipponica alla petizione indotta dall'ex-dipendente Sony, oggi programmatore Linux in proprio, Shin Michimuko, che da qualche mese raccoglie firme per invitare Sony al rilascio del kit nonostante gli apparenti contrasti interni alla società. La petizione in questione ha attualmente raccolto un numero sufficiente di sottoscrizioni dal Giappone da indurre Sony ad allestire uno stock di 2.000 unità per il primo mese di commercializzazione del kit. Uno stock andato letteralmente a ruba nel giro di soli otto minuti (!) da quando il colosso nipponico, il 9 maggio scorso, alle ore 14, ha aperto il sito destinato a raccogliere le prenotazioni. Attualmente il PS2 Linux Kit è previsto per il solo mercato giapponese, ma non è detto che Sony non decida di commercializzarlo anche in Occidente. Molto dipende dalla risposta di quest'ultimo alla petizione. *"La campagna di raccolta firme è andata benissimo in Giappone, ma attendevo un maggior sostegno da parte della comunità occidentale,"* commenta Michimuko. *"Mi aspettavo come minimo il triplo delle firme rispetto a quelle raccolte qui da noi. Evidentemente non sono stato in grado di diffondere adeguatamente l'iniziativa, ma ormai Sony ha sollevato il velo e confido in una pronta risposta dell'utenza Linux di tutto il mondo."*

Per chiunque volesse contribuire alla petizione (e non ci rivolgiamo esclusivamente alla comunità Linux italiana. Anche i lettori di **Super Console** sono invitati a partecipare) la pagina verso cui indirizzare il proprio browser si trova all'indirizzo http://www.fakeroot.net/ps2linux/index.php3.en *"In questo momento è di fondamentale importanza supportare SCE"* conclude Michimuko. *"Esiste la grossissima opportunità di porre in essere un buon esempio di rapporto 'Società-Comunità'. Adesso tocca a noi: dobbiamo realizzare software valido per PlayStation2 e provare le potenzialità di Linux. Spero che il potere del software libero e dell'open source ci conducano verso un futuro radioso"* .



La prima immagine dell'interfaccia grafica della versione PS2 del sistema operativo open source Linux.

L'HDD esterno è l'unico sistema di stoccaggio dati compatibile con la Release 1 del PS2 Linux Kit. Pertanto i possessori di PS2 modello SCPH-30000 sono "tagliati fuori" fino al momento della commercializzazione del hard disk interno. Con l'annuncio del Linux Kit, Sony inoltre ha presentato per la prima volta il cavo VGA per PS2. Notate i due attacchi RCA per l'audio. Gli indispensabili mouse e tastiera USB sono forniti da Sony nel package.

a cura di marcellocangialosi e diegocortese

PlayStation Festival in Europa?

Dopo quella di Nintendo, anche la divisione europea di Sony Computer Entertainment ha annunciato il "boicottaggio" del prossimo *ECTS* di settembre in favore di uno show a parte, organizzato in proprio e interamente dedicato a PlayStation2 e PSone. Analogamente al *PlayStation Festival 2000* organizzato in Giappone a pochi giorni dal lancio di PS2 (vedi **SC**68), lo show europeo sarà aperto anche al pubblico (a differenza dell'*ECTS*, esclusivo ritrovo per gli addetti ai lavori) e permetterà a chiunque di toccare con mano le ultime novità per le piattaforme Sony. Ulteriori dettagli in merito alla data e all'ubicazione della manifestazione verranno divulgati nel corso dell'*E3* losangelino. Ray McGuire, amministratore delegato di SCE UK, ha dichiarato: *"Quest'anno abbiamo più soldi da spendere, ma la cosa più importante adesso è raggiungere i consumatori, la gente che di fatto compra e utilizza i giochi." "Non si tratta di una questione prettamente economica"* ha aggiunto David Wilson, capo dei PR di SCEE. *"Crediamo semplicemente che questo approccio sia il migliore. Sebbene l'E3 sia di importanza fondamentale, uno show espressamente dedicato ai consumatori offrirà importanti indicazioni anche alla stampa e ai dettaglianti."*

Caso **Sony vs Connectix**: archiviato

La battaglia legale fra Sony Computer Entertainment e la californiana Connectix, in merito al software di emulazione PlayStation per Mac e PC, *Virtual Game Station*, ha avuto un inaspettato epilogo il 14 marzo scorso, giorno in cui le due società hanno annunciato addirittura un accordo per lo sviluppo congiunto di "software di emulazione avanzato" per non meglio specificati sistemi. Per suggellare la riappacificazione, Sony acquisterà tutte le risorse relative al VGS di Connectix e quest'ultima terminerà la distribuzione dell'emulatore il prossimo 30 giugno. *"Grazie alla nostra cooperazione con Connectix"* ha dichiarato Shinichi Okamoto, VP del reparto R&D di Sony Computer Entertainment Inc, *"ci aspettiamo di compiere progressi significativi nella tecnologia dell'emulazione."* Il presidente di Connectix, Roy McDonald, ha aggiunto: *"L'accordo con SCE ci permette di ottenere le risorse necessarie per sviluppare nuove applicazioni basate sulle nostre tecnologie di emulazione. Crediamo che questa collaborazione porterà alla creazione prodotti cosnsumer innovativi."* Per dovere di completezza si ricorda che la causa "Sony vs Connectix" ha visto quest'ultima uscire vittoriosa per ben due volte, prima il 10 febbraio 2000, quindi in appello, il 16 maggio 2000. In data 29 giugno 2000 Sony ha ritirato tutte le accuse di infrazione del copyright mosse alla società californiana, probabilmente in vista dell'accordo appena annunciato.

Ma quanto carica la demo di **MGS2**?

Sony Computer Entertainment Europe e Konami Europe hanno diffuso un comunicato ufficiale in merito ai problemi di caricamento riscontrati in alcune copie della demo di **MGS2** distribuite in Europa lo scorso febbraio in accoppiata con **ZOE**. Secondo il risultato delle ricerche condotte dalle due società, sembra che il problema non sia riconducibile né a malfunzionamenti hardware, né ad un'errata programmazione della demo. *"Si è trattato di un problema tecnico estremamente complesso dipendente da una rarissima combinazione di fattori occorsa durante il processo di manifattura dei dischi"* spiega SCEE nel comunicato. *"La procedura è stata modificata affinché il problema non si verifichi più. Coloro che possiedono una copia difettosa della demo sono pregati di contattare il servizio clienti Sony del loro Paese per una pronta sostituzione del disco."* Secondo le due società i problemi di cui sopra avrebbero inficiato il funzionamento dell'1% delle demo di **MGS2** distribuite nel Vecchio Continente.

Premiato il **Graphics Synthesizer**

Semiconductor Insights (http://www.semiconductor.com), società di ricerca, sviluppo, analisi e consulenza in materia di semiconduttori e nuove tecnologie, ha premiato il processore grafico di PlayStation2 riconoscendolo come il prodotto di categoria più innovativo dell'anno. *"E' da 5 anni che nell'industria dei semiconduttori si parla del design di un 'System-on-a-chip' (SoC). Sony ha sviluppato un chip che esemplifica la filosofia del SoC non solo perché integra molte funzioni in un solo processore, ma anche perché integra tecnologie diverse"* ha dichiarato Derek Nuhn, COO di Semiconductor Insights. *"Le performance risultanti da questa combinazione sono fenomenali."* Analizzato dai tecnici della società americana, che ne hanno particolarmente apprezzato l'inclusione della DRAM (VRAM) e l'alta velocità del doppio bus di lettura, il Graphics Sythesizer ha avuto la meglio su concorrenti quali il Pentium 4 di Intel, l'Athlon di AMD ed il chipset Geforce2 di nVidia. Restando in tema di GS, si rende nota l'apertura di una nuova fabbrica deputata a sfornare il processore grafico in quel di Nagasaki, Giappone. Lo stabilimento lavorerà a braccetto con l'installazione gemella edificata lì vicino qualche mese fa allo scopo di raggiungere il traguardo fissato da SCEI di 20 milioni di PlayStation2 prodotti e distribuiti nel mondo entro la fine del 2001.

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Maggio - Giugno 2001
24 Ore di Le Mans (22 giugno – Infogrames)
7 Blades (15 maggio – Konami)
All Stars Baseball 2002 (5 maggio – Acclaim)
Army Men - Air Attack: Blade's Revenge (8 giugno – 3DO)
Bloody Roar 3 (15 giugno – Virgin)
Crazy Taxi (11 maggio – Sega/Acclaim)
Dukes of Hazzard 2 (7 giugno – Southpeak)
ESPN National Hockey Night (25 maggio – Konami)
Extermination (6 giugno – SCEI)
Flintstones: Viva Rock Vegas (15 maggio – Virgin)
Freak Out (15 giugno – Virgin)
Formula One 2001 (23 maggio – SCEE)
Gauntlet: Dark Legacy (15 maggio – Midway)
Giants: Citizen Kabuto (15 giugno – Interplay)
Gunslinger (15 maggio – Activision)
Heroes of Might & Magic (11 maggio – 3DO)
Hidden Invasion (15 maggio – Virgin)
International League Soccer (1 giugno – EON/Taito)
MDK2 Armageddon (11 maggio – Virgin)
MTV Music Generator 2 (25 maggio – Codemasters)
Portal Runner (15 giugno – 3DO)
Red Faction (22 giugno – THQ)
Ring of Red (15 maggio – Konami)
Silpheed: The Lost Planet (4 maggio – Virgin)
Sky Surfer (15 maggio – Idea Factory)
Stunt GP (15 giugno – Virgin)
The Bouncer (20 giugno – SquareSoft)
Titanium Angels (15 giugno – SCI)
Tokyo Extreme Racer 0 (28 giungo – Genki)
UEFA Challenge 2001 (29 giugno – Infogrames)
Wacky Races (29 giugno – Infogrames)
WDL: WarJets (29 giugno – 3DO)
World Championship Snooker (15 maggio – Codemasters)
Zombie Revenge (22 giugno – Sega/Acclaim)

Nel 2001
18 Wheeler (Sega/Acclaim)
Ace Combat 4 (Namco)
Aliens Colonial Marines (Fox)
Alone in the Dark: The New Nightmare (12 settembre – Infogrames)
ATV Offroad (luglio – SCEE)
Baldur's Gate Dark Alliance (Interplay)
Blood Omen II (Eidos)
Clock Tower 3 (Capcom/Sunsoft)
Commandos 2 (Eidos)
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (Konami)
Dark Angel Vampire (Metro 3D)
Dark Cloud (SCEI)
Dead to Rights (Namco)
Devil May Cry (Capcom)
Drakan (SCEE)
Dropship (SCEE)
ESPN NFL Prime Time (Konami)
Eternal Blade (Mattel)
Evergrace 2 (From Software)
Extreme-G3 (agosto – Acclaim)
Fur Fighters (Acclaim)
Jojo's Bizzarre Adventure Chapter 5 (Capcom)
Gran Turismo 3 A-Spec (4 luglio – SCEE)
Gun Survivor 2 (Capcom/Namco)
High Heat Baseball 2002 (3DO)
Ico (SCEI)
IHRA Drag Racing (Bethesda)
Jade Cocoon 2 (Genki)
Lotus Challenge (luglio – Virgin)
Kessen 2 (Koei)
Klonoa 2 (Namco)
Mobile Suit Gundam (Bandai)
MSX (17 ottobre – Infogrames)
NBA Street (6 luglio – EA Canada)
Nikita (5 settembre – Infogrames)
Ninja Gaiden (Tecmo)
No One Lives Forever (Fox)
Onimusha: Warlords (Capcom)
Project Eden (settembre – Eidos)
Rayman M (novembre – Ubisoft)
Reiselied: Ephemeral Fantasia (Konami)
Resident Evil Code: Veronica Complete (Capcom)
Robocop (Titus)
Run Like Hell (Interplay)
Silent Hill 2 (luglio - Konami)
Sled Storm 2 (EA Canada)
Soul Calibur 2 (Namco)
Space Channel 5 (Sega)
Splashdown (Infogrames)
SSX: DVD (EA Canada)
Star Wars: Super Bombad Racing (LucasArts)
Stuntman (Infogrames)
Supercar Street Challenge (Activision)
Test Drive (4 settembre – Infogrames)
The Lost (Crave)
Thunderhawk: Operation Phoenix (settembre – Eidos)
Time Crisis 2 (Namco)
Top Gun (Virgin)
Twisted Metal: Black (SCEA)
Ultimate Fighting Championship (Crave)
Vampire Night (Namco)
WCW 2000 (Electronic Arts)
Wipeout Fusion (SCEE)
World Rally Championship 2001 (SCEE)
World Soccer Winning Eleven 5 (ottobre – Konami)
WTA Tennis (Konami)

Nel 2002
Final Fantasy X (SquareSoft)
Mortal Kombat 5 (Midway)
The Getaway (SCEE)
Virtua Fighter 4 (Sega)

www.mirabilandia.it

Frenate.

SOLO A MIRABILANDIA NON C'È LIM

È l'unico mondo in cui i colpi di scena non hanno mai sosta. Con "Scuola di Polizia" enormi automobili trascinano elicotteri e le motociclette sfidano la forza di gravità tra esplosioni improvvise. E per chi vuole di più: 37 attrazioni da brivido, 6 fantastiche aree tematizzate, 9 spettacoli mozzafiato dal vivo e tanto

Il Parco è aperto tutti i giorni dal 1° aprile al 30 settembre e il primo week-end di ottobre.

ITE AL DIVERTIMENTO.

altro ancora. Tutto per il divertimento di ragazzi, bambini e famiglie, tutto in un solo biglietto.

Entrate a Mirabilandia, date la precedenza al divertimento.

Mike Mirabilandia Ravenna

Il divertimondo.

Anime Digitali

Speciale manga, anime e videogame: una lunga storia tra arte, business e intrattenimento

All'interno della storia del videogioco si distende un'altra serie di eventi paralleli. Una storia infinita fatta di contaminazioni tra manga, anime e videogame, scandita dall'opera di artisti, designer e produttori. Gli ultimi vent'anni hanno assistito alla produzione di centinaia di titoli realizzati sulla scia di anime o manga di successo. Decine di generi diversi su decine di sistemi diversi. *Anime Digitali* vuole essere una piccola incursione in questi mondi straordinari e sterminati. Il tentativo da parte di Super Console di districarsi in una vera e propria giungla ludica, in equilibrio tra storia, nozionismo, passione e curiosità. Un occhio alla libreria e uno allo schermo. Benvenuti a bordo…

a cura di ivan**fulco** e diego**crotese**

Getting Started: una dichiarazione d'intenti

E' impossibile rendersi conto di quale sia stato l'impatto dell'animazione giapponese sul videogioco finché non ci si imbatte in una lista di titoli anime-inspired. Improponibile venirne a capo esaustivamente su una rivista di circa 100 pagine. Un giorno **Super Console** pubblicherà forse un'enciclopedia approfondita sull'argomento: nel frattempo l'intenzione è stata quella di realizzare una semplice panoramica, possibilmente meno ostica alla lettura rispetto ad un'enciclopedia, ma anche per questo necessariamente incompleta. Affermazione che potrebbe anche sembrare ironica a chi avesse già sfogliato per intero questo vasto speciale. Ma inutile lasciarsi fuorviare: *Anime Digitali* è solo una breve incursione in quello che è da considerarsi un universo parallelo. E come ogni incursione che si rispetti ha bisogno di un briefing…

Playing a Game: Un briefing prima del "Push Start button"

Quali sono gli obiettivi di questo speciale? Cosa si racconta in queste pagine? Si parla di circa 20 anni di storia del videogioco. L'obiettivo sono ovviamente le console più conosciute. Il limite imposto sono invece tutti gli altri sistemi, sui quali, a parte l'apertura di sporadici varchi per quello che riguarda il settore coin-op, è stato assolutamente necessario sorvolare. Una scelta dovuta, vista la mole di materiale proponibile, ma che non pregiudica l'equilibrio di fondo che speriamo di aver assicurato a queste pagine. Dal primo coin-op di Lupin III, fino alle produzioni Bandai su PlayStation, passando per i laser-game, i barcode reader e i grandi nomi dell'animazione giapponese. Un'avventura da ripercorrere tramite cinque episodi dedicati ai generi principali, con alcuni articoli dedicati alle serie più famose, approfondimenti a tema, assurdità e storie fotografiche. Questo è quanto. Fine del briefing. E spazio al videogioco…

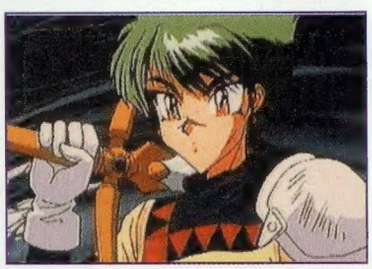
EPISODIO 1 – Beat'em Up: Cronache dal regno della violenza digitale

Il primo episodio va necessariamente aperto con un omaggio ad uno dei punti fermi della storia del videogioco: il picchiaduro. Il beat'em up, nella sacra terra d'Oriente, non è solamente un genere ludico: è un modo di essere. In quanto profondamente radicate nella cultura orientale, le arti marziali non possono perciò che godere di una considerevole rappresentanza nell'universo fumettistico e animato nipponico. Ed è per questo che il picchiaduro trascende il ruolo di semplice videogioco per diventare patrimonio culturale. Un'esagerazione? A contare i giochi di questo genere pubblicati negli anni sembrerebbe davvero di no. Tra gesta di nerboruti esperti di combattimento e gruppi di ragazzi in armatura inizia così il mostro primo episodio…

La bloody-prehistory: Gli esordi del genere

In quanto precedenti alla rivoluzione ludica compiuta da **Final Fight** e **Street Fighter II**, i primi tentativi di anime beat'em up si ispirarono prevalentemente ai picchiaduro a scorrimento degli anni '80. Stiamo parlando di titoli quali **Kunio-kun/Renegade** di Technos, **Spartan X/Kung Fu Master** di Irem o **Yie Ar Kung Fu** di Konami. Titoli che hanno fatto contemporaneamente storia e scuola. A metà degli anni '80 gli esordi del genere, con la pubblicazione dei due **Hokuto no Ken** per Famicom e Master System, reinterpretazione dei suddetti titoli in chiave post-atomica e splatterosa. Quindi, a seguire, una pioggia di altri giochi. Il problema maggiore di questi esordi? La limitatezza della struttura. Per attenuare l'impostazione eccessivamente arcade di queste produzioni, alcune software house pensarono così di aggiungere elementi RPG, per rafforzare struttura e longevità. Fu il caso ad esempio dei due capitoli di **Saint Seiya** realizzati da Bandai per Famicom. A sezioni di combattimento arcade a scorrimento orizzontale, dove si affrontavano gli sgherri di Ares, si alternavano in questo caso scontri con i boss, con un sistema di battaglia simile a quello dei giochi di ruolo. Semplice il procedimento: si selezionava quale tecnica usare (in considerazione del consumo del proprio cosmo), quindi si osservava l'animazione. Al termine del combattimento si ricevevano punti esperienza con i quali aumentare le caratteristiche dei propri personaggi. Una formula forse bizzarra, ma che consentì di seguire più fedelmente l'opera originale e al contempo inserire immagini di grandi dimensioni dei personaggi. Insomma, un'evoluzione pensata proprio per gli anime fans…

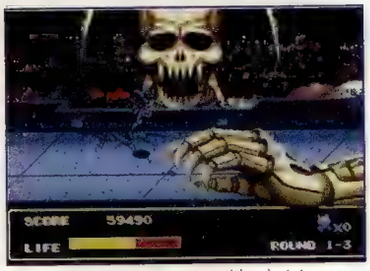
Tra i limiti dell'impostazione classica e qualche tentativo di innovazione, ci fu comunque un chiaro fattore comune a tutti questi primi prodotti: la mediocrità ludica. La realizzazione, d'altra parte, era spesso affidata a team non particolarmente brillanti (nonostante i nomi altisonanti delle case di produzione, quali Sega e Namco). Forse fu anche per questo che il passo successivo nell'evoluzione del genere



tardò a venire. L'ulteriore sviluppo degli anime beat'em up giunse infatti solo diversi anni dopo, con l'arrivo nelle sale giochi di **Final Fight** e **Street Fighter II**. Da quel momento il mondo del videogioco cambiò irreversibilmente. La facilità con cui era possibile commercializzare cloni dei picchiaduro capcomiani convinse diverse software house ad imitarne l'impianto di gioco, anche per la trasposizione di serie i cui contenuti non erano propriamente legati alle arti marziali. Realizzare un picchiaduro bilanciato e impegnativo era però un obiettivo fuori portata per molti sviluppatori. La difficoltà nel creare qualcosa di rilevante, copiando in modo superficiale impianti di gioco realizzati da altri, si rivelò così un esplosivo motivo di fallimento. Il periodo successivo, a cavallo tra fine '80 e inizio '90, vide perciò un vero diluvio di titoli privi di giocabilità che, una volta esaurito l'effetto ipnotico provocato dalla passione per il manga d'ispirazione, divennero solo costosi oggetti da collezione. Un panorama del tutto desolato? Non esattamente, visto che l'eccezione, come noto, è parte integrante del mondo. E del mondo del videogioco entrarono a fare parte le eccezioni **Butoden**, piccola saga ispirata a *Dragonball*, un paio di **Ranma** per Super Famicom e alcuni picchiaduro ispirati alle serie di *Gundam* (per i quali rimandiamo ai box dedicati). Ma stavamo parlando di procedure di clonazione. Tra videogioco e genetica spostiamoci quindi al paragrafo successivo…

Obiettivo clone: Sulle orme di Final Fight

L'esempio più fulgido d'imitazione mal riuscita di Guy e compagni furono i primi picchiaduro a scorrimento ispirati a *Sailor Moon* (coin-op, Super Famicom e Megadrive), veri e propri manifesti della speculazione videoludica, caratterizzati dall'assoluta assenza di varietà di gioco e dal bassissimo livello di difficoltà. Praticamente un "come non andrebbe fatto un clone" in pochi, comodi capitoli. Non tutti i picchiaduro a scorrimento ispirati ai manga si rivelarono però cocenti delusioni, specie se a realizzarli era la stessa Capcom. Citiamo ad esempio la saga di **Tenchu** o **Kurao**, trasposizione videoludica dall'omonimo manga di Hiroshi Motomya, ispirata alla Storia dei Tre Regni. Il primo titolo della serie, conosciuto in Occidente con il nome di **Dinasty Warrior**, presentava ancora nella sua struttura residui dei primi picchiaduro della golden age. Di tutt'altra qualità invece **Tenchu** o **Kurao II**, noto anche come **Warriors of Fate**, che costituì uno dei migliori picchiaduro a scorrimento realizzati da Capcom. L'esperienza ottenuta con i precedenti **Captain Commando**, **The King of Dragons** e **King of the Round** permise infatti alla casa di Osaka di creare un titolo estremamente avvincente, la cui complessa struttura lasciava anche spazio alla tecnica di gioco. L'ampio numero di azioni effettuabili dai protagonisti, l'originalità delle situazioni e la variegata tipologia di nemici riuscivano a magnetizzare l'attenzione del giocatore fino al completamento dell'avventura. In sintesi: una piccola consacrazione delle potenzialità del genere. Ma fortunatamente la realizzazione di picchiaduro a scorrimento di qualità non si dimostrò un'esclusiva Capcom. Per PC-FX, erede del PC-Engine, Hudson realizzò quello che da molti è considerato il miglior motivo per cui possedere la sfortunata console NEC: **Kishin Doji Zenki: Vajura Fight**. Ispirato ad un manga il cui soggetto ricordava vagamente *Bastard!!* di Hagiwara, il gioco offriva una composizione dei livelli complessa e mai ripetitiva. Entrambi i protagonisti del gioco vantavano una scelta di mosse speciali estremamente vasta, eseguibili sia mediante combinazioni di pulsanti e croce direzionale che per pressione diretta della fila superiore dei tasti del pad. La caratteristica peculiare del gioco era costituita però dalla sua componente grafica, che si distingueva dalla generalmente scarsa produzione ludica per PC-FX per l'ampio impiego di effetti speciali, sprite di enormi dimensioni e tonnellate di sequenze animate. Un titolo che sicuramente non avrebbe meritato, così come successe, di rimanere esiliato nella line-up della poco diffusa console NEC. Meno spettacolare, ma da tenere altrettanto in considerazione, fu **Mazinsaga** per Megadrive, trasposizione dell'incompiuto rifacimento del celebre super robot di Go Nagai. Indossando l'armatura biologica Z, Koji Kabuto era chiamato ad affrontare l'armata di cyborg di Godkaiser Hell percorrendo stage a scorrimento orizzontale. Terminato il livello, Z assumeva le proporzioni più adatte di super robot nagaiano, in modo da affrontare i mostri bio-meccanici che costituivano i boss di fine stage. Sprite giganteschi e un'elevata difficoltà di gioco erano le principali caratteristiche di un picchiaduro dal fascino ancora intatto nonostante gli anni. Insomma: non era impossibile realizzare un buon beat'em up a scorrimento e alcuni discreti risultati fecero così capolino sul mercato. Il paradosso? Il fatto che sviluppare picchiaduro ad incontri fosse meno agevole ma, alla fine, quest'ultimo genere fosse destinato a rivelarsi il più gettonato dai produttori. Fattore che ci costringe a seguire stavolta le orme di **Street Fighter**…



Il tie-in ***MaziNsaga*** *per Megadrive è stato commercializzato poco prima che Nagai interrompesse il manga a causa di incomprensioni con la casa editrice Shueisha.*

Nel mondo dell'animazione giapponese esistono alcuni personaggi che più di ogni altro hanno fatto breccia nell'immaginario collettivo italiano. Un successo generato solitamente da un insieme di fattori molto diversi tra loro, tra i quali spicca però un elemento chiave: la serrata diffusione televisiva delle rispettive serie animate. Chi oggi ha tra i 20 ed i 30 anni, ed è cresciuto con le immagini di *Captain Tsubasa*, *Gundam*, *Dragonball* e *Hokuto no Ken*, può immaginare di cosa si sta parlando. Su queste premesse si fonda la scelta di dedicare spazi autonomi ad ognuno di questi piccoli capitoli di vita. Quando animazione fa rima con nostalgia…

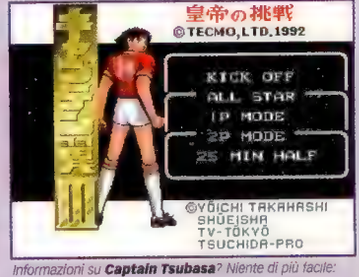
JAPANESE HISTORY X - FASE 1
Captain Tsubasa: Le immense praterie del calcio digitale

La tradizione su console di *Captain Tsubasa* (manga di Yoichi Takahashi targato 1981 e conosciuto in Italia con il titolo di *Holly & Benji*) inizia 13 anni fa. Nel 1988 Tecmo pubblica per Famicom (NES) il primo titolo ispirato alla serie: **Captain Tsubasa Part 1**. Un gioco che non si candida al premio per il titolo più originale, ma che dimostra ugualmente di avere qualcosa da dire dal punto di vista puramente ludico. Nasce il cinematic soccer. Il giocatore si ritrova all'interno di un'avventura a base di testo e immagini, nella quale affrontare una dopo l'altra una serrata successione di partite. La schermata si divide in due sezioni: nella parte superiore scorrono semplici (ma efficaci) immagini in movimento, nella parte inferiore si alternano commenti del telecronista, statistiche dei giocatori e azioni selezionabili. La croce direzionale permette di guidare la palla sul campo mentre il tempo scorre inesorabile. L'azione si interrompe in due precisi istanti: o per scelta autonoma del giocatore, o per il malaugurato "incontro" con difensori avversari. A questo punto la selezione dell'azione. Ogni direzione del pad è una scelta: passare, tentare il dribbling, tirare. Una decisione da ponderare tenendo d'occhio le caratteristiche dei giocatori impegnati nello scontro, il numero degli avversari da affrontare, la disposizione in campo e diversi altri fattori. Scelte che, ovviamente, variano a seconda della situazione di gioco, dalla difesa (marcatura, intercetto, tackle ecc.), al portiere (respinta di pugno, parata) ai palloni alti in area (tiro al volo, rovesciata, colpo di testa in tuffo ecc.), fino ad arrivare ai tiri speciali del prode Captain Tsubasa. Un delirio. Sprite traslati per lo schermo, decine di animazioni e palloni che volano da una parte all'altra del campo si fondono con ottimi effetti sonori e un accompagnamento musicale costante, creando una miscela che riporta il giocatore nella distinta atmosfera della serie televisiva. La ripetitività dell'azione è il punto debole di una struttura che, per il resto, si rivelò forse la scelta migliore per tradurre in videogioco le caratteristiche di **Captain Tsubasa**. E Tecmo sembrava saperlo…

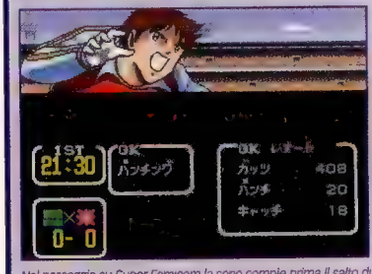
Nel 1990, a meno di due anni di distanza dal primo Captain Tsubasa, usciva infatti il secondo episodio della serie: **Captain Tsubasa Vol. 2: Super Striker**. Le caratteristiche del gioco? Uguale al precedente, con miglioramenti grafici e un cospicuo aumento delle variabili di gioco. E' il trionfo del sequel nella sua accezione più classica. Gli scontri tra giocatori (prima casuali) divengono evitabili. Sul terreno di gioco vengono mostrati i numeri di ogni giocatore ed il rispettivo movimento. Le scelte si moltiplicano, sia nel prepartita (modulo, tattica, formazione) sia durante il match (triangoli, nuovi tiri, punizioni, calci d'angolo, traiettorie di tiro). Ne scaturisce un altro piccolo capolavoro per appassionati (e solo per appassionati). E Tecmo sembrava saperlo? Proprio così, visto il fatto che, giunti ormai gli anni '90, la serie non s'interruppe, trovando una nuova culla tra i colori più vivi del Super Famicom…

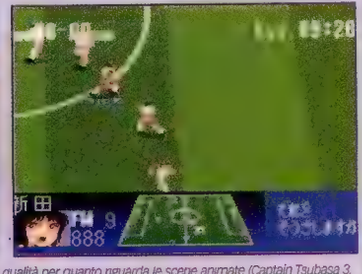
Inutile dire che nell'approdo su Super Famicom **Captain Tsubasa** mantenne intatte tutte le sue caratteristiche di fondo. Tra il 1992 ed il 1994 la pubblicazione di 3 nuovi capitoli (**Captain Tsubasa Part 3: Challenge of Kaiser**, **Captain Tsubasa Part 4: Pro's Rivals** e **Captain Tsubasa Part 5**), tutti legati a doppio nodo alla struttura del cinematic soccer e caratterizzati dal progressivo affinamento grafico e strutturale. Nello stesso periodo l'approdo di Tecmo su altri sistemi, con l'uscita di altri due titoli allineati alla tradizione: **Captain Tsubasa** (1994/Mega CD) e **Captain Tsubasa VS** (1992/Game Boy). Il 1995, invece, rappresentò l'anno della svolta. Tecmo lascia ed il suo posto viene rilevato da Bandai, la quale, senza perdere tempo, inaugura una nuova serie (la serie J) e pubblica 3 giochi nell'arco di soli due anni. Tra il '95 ed il '96 vedono la luce **Captain Tsubasa J: The Way to World Youth** (1995/Super Famicom), **Captain Tsubasa J: Zengoku Seiha he no Chousen** (1995/Game Boy) e **Captain Tsubasa J: Get in the Tomorrow** (1996/PlayStation). La serie J si dimostrò da subito un evidente punto di distacco rispetto alla tradizione. Il controllo diretto del giocatore e l'azione in tempo reale archiviavano il cinematic soccer puro per avvicinarsi ad un approccio molto più tradizionale ai giochi di calcio. Superati i limiti tecnici dell'8-bit **Captain Tsubasa** scopriva così di poter portare su schermo i personaggi del manga senza rinchiudersi necessariamente in rdondanti animazioni. Una scelta rivelatasi però distruttiva per la sene. Perse le caratteristiche portanti i titoli *made in Bandai* cominciarono a confondersi nella massa, fino alla deprimente realizzazione dell'ultimo titolo per PlayStation. Una versione caratterizzata da una classica visuale laterale del campo, dall'utilizzo di voci campionate e dall'implementazione di combo per l'esecuzione di tiri e mosse speciali. Ma più che altro in grado di distinguersi per essere, con ogni probabilità, il titolo più brutto mai rilasciato con il marchio Captain Tsubasa. Un ennesimo grazie da porgere rispettosamente a mamma Bandai…

I punti fermi della serie di **Captain Tsubasa**, a conti fatti, rimangono senza dubbio le 5 versioni realizzate per Famicom e Super Famicom. Titoli ben strutturati, molto caratteristici e simbolo di un continuo affinamento della buona idea di fondo. Un'occhiata a queste piccole curiosità videoludiche appare, da questo punto di vista, una tappa obbligata per qualunque rispettabile fan di Tsubasa Oozora (Holliver Hutton), Hyuga Kojiro (Mark Landers) o Ryo Ishizaki (Bruce Harper). E perdonateci se abbiamo osato ricordarne i nomi originali, che in effetti poco ci appartengono…

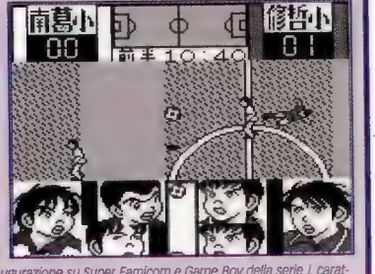


Informazioni su ***Captain Tsubasa****? Niente di più facile: basta fare un salto sul ricco webring dedicato al manga di Yoichi Takahashi (www.geocities.com/Tokyo/Dojo/5514).*





Nel passaggio su Super Famicom la serie compie prima il salto di qualità per quanto riguarda le scene animate (Captain Tsubasa 3, a sinistra), seguita qualche anno più tardi dalla visualizzazione in tre dimensioni del campo di gioco (Captain Tsubasa 5, di fianco).



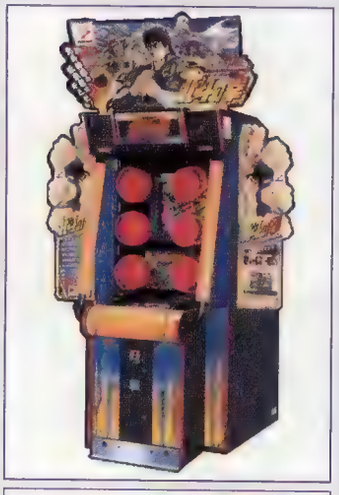
L'approdo di Bandai al franchise di Tsubasa significò anche l'inaugurazione su Super Famicom e Game Boy della serie J, caratterizzata dalla veloce transizione dal cinematic soccer al calcio con controllo totale sul giocatore e azione in tempo reale.

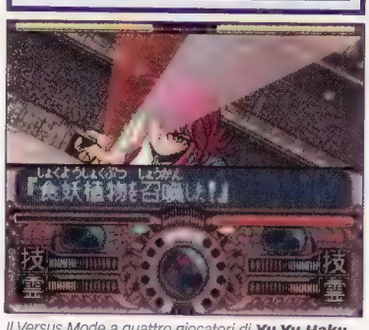
ODDITIES - Punch Mania

Quando sala giochi fa rima con "Uattà!"...

Punch Mania: Hokuto no Ken, più che un videogioco da sala, è la rappresentazione fisica della frase "ma come hanno fatto a non pensarci prima?". Il cabinato *made in Konami*, candidato a diventare uno dei più folli della storia dei coin-op, fa la sua comparsa nelle sale giochi giapponesi nel corso del 2000. Ai lati di un piccolo schermo trovano alloggio 6 bersagli semovibili. Il compito del giocatore è quello di colpire ogni bersaglio al momento dell'accensione della rispettiva luce, mentre gli stessi cambiano inclinazione per allinearsi con il giocatore e, su schermo, si susseguono (con visuale in prima persona) le immagini degli avversari da affrontare. Accumulare punti determina l'incremento di un'apposita barra, riempita la quale è possibile esibirsi in un super colpo solitamente caratterizzato da una priorità: massacrare i bersagli a ritmo forsennato. In questo modo, mentre all'interno del gioco si alternano avversari minori e boss di fine livello, dietro il giocatore si intensifica un viavai di portantini, infermieri, poliziotti e assistenti sociali. E al colpo finale, un bel "uattà"...

Il 2000 non fa comunque in tempo a terminare che la follia si ripete di nuovo. Konami sforna così un "ma come hanno fatto a non pensarci prima?" 2.0. In poche parole: nelle sale giochi viene distribuito **Punch Mania: Hokuto no Ken 2**. Il gioco viene arricchito sotto diversi aspetti, ma è un preciso upgrade a renderlo irrinunciabile rispetto alla prima versione: la possibilità di linkare due cabinati e di lanciarsi in partite-rissa a due giocatori, in modalità versus o cooperative. Il delirio è totale. Le classifiche delle migliori performance vengono anche questa volta, come nel caso del primo episodio, convogliate nell'apposito sito web Konami. La softco giapponese dimostra ancora una volta di aver colto il segno nel settore coin-op. Per quanto ci riguarda un'altra follia nipponica da mettere in archivio...





*Il Versus Mode a quattro giocatori di **Yu Yu Hakusho: Makyou Touitsusen** è il prototipo di quello inserito in **Guardian Heroes** per Saturn.*

Obiettivo clone 2.0: sulle orme di Street Fighter

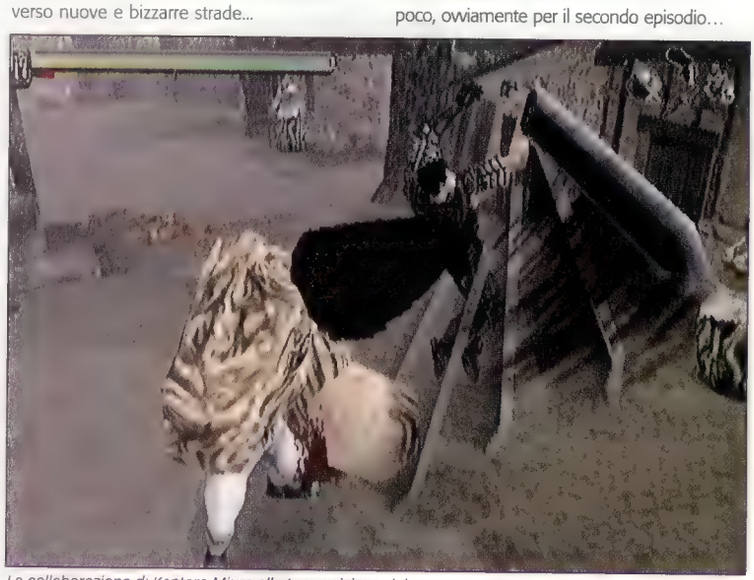
Decidere quale sia il peggior tentativo di imitazione del famoso picchiaduro capcomiano è una scelta davvero imbarazzante. Le fregature rifilate da Bandai e Toei con gli orrendi beat'em up ad incontri ispirati a *Hokuto no Ken* e *Sailormoon* per Super Famicom sono difficilmente dimenticabili per chi ebbe la sfortuna di acquistarli all'epoca. La consolazione, alcuni anni dopo, fu solo una: con l'arrivo del supporto ottico la scarsezza strutturale tipica del genere fu almeno compensata da elementi aggiuntivi. Ma il bilancio rimaneva comunque negativo. Il problema di tali limitazioni andava evidentemente ricercato più a fondo. A volte la qualità strutturale di un gioco può essere intaccata non solo dall'incapacità dei suoi sviluppatori, quanto dalla necessità di seguire fedelmente l'opera e, al contempo, consentirne l'utilizzo anche ai videogiocatori occasionali. E' il caso di titoli come **Sailor Moon Super S Shin Shuyaku Soudatsusen** o **Tatsunoko Fight** per PlayStation, in grado di vantare buone dosi di sequenze animate, campionamenti vocali e musiche originali, ma piuttosto scarsi in quanto a giocabilità. Oppure di **Jojo's Bizarre Adventure** di Capcom, caratterizzato da un'eccessiva (e controproducente) immediatezza dei controlli e da un certo sbilanciamento delle caratteristiche dei personaggi: difetti che nella sua conversione per PlayStation si univano oltretutto a pesanti tagli cosmetici, dovuti alla maggiore prestanza dell'hardware PC3 della versione arcade. Per rendere comunque appetibile il gioco agli anime fan possessori della console Sony, Capcom ricorse ai soliti elementi di contorno introdotti in quantità industriale. La presenza di un avvincente e longevo story mode che ripercorreva in dettaglio tutte le vicende narrate nel manga, oltre che una galleria d'immagini e minigiochi per PocketStation, lo rendevano un titolo indispensabile per un appassionato del terzo capitolo delle *Bizzarre Avventure di Jojo*. Tutti fattori che facevano passare in secondo piano le sue pecche cosmetico-strutturali. I problemi furono in buona parte risolti nella versione migliorata del gioco, la cui conversione per DC non presentava però i suddetti elementi di contorno, risultando quindi meno attraente per un anime fan. Coniugare fedeltà al manga e giocabilità, seppur difficile, non si rivelò però sempre impossibile, come dimostrò Treasure con **Yu Yu Hakusho: Makyou Touitsusen** per Megadrive, un picchiaduro ad incontri dal ritmo estremamente frenetico, ambientato in ampie arene suddivise su più piani di gioco. Tale caratteristica veniva esaltata dalla possibilità di giocare in quattro contemporaneamente tramite multitap, per scatenarsi in appassionanti scontri di gruppo. Ma qui si ferma il breve excursus tra i cloni di **Street Fighter II**. Non c'è risultato senza sofferenza, e il picchiaduro ad incontri si era rivelato un genere che richiedeva troppa sofferenza per l'allestimento di una struttura di valore, ma su cui le case sembravano non voler consumare eccessive risorse. Il passaggio alla grafica poligonale non portò d'altra parte molti cambiamenti. Presi come fonte d'ispirazione i vari **Tekken** e **Virtua Fighter**, si continuò infatti nell'opera di imitazione superficiale, non preoccupandosi di curare il delicato bilanciamento degli elementi di gioco su cui si basa un picchiaduro di qualità...

L'evoluzione del genere: La nuova generazione e la polygon-explosion

La generazione successiva di picchiaduro rappresentò il finto passo in avanti mentre si procede all'indietro. Praticamente un moonwalking. L'unico picchiaduro 3D in grado di intrattenere e nel contempo esaltare l'appassionato di manga si rivelò la trasposizione del fumetto di Kentaro Miura *Berserk* (al cui sviluppo l'autore collaborò oltretutto assiduamente). Realizzato da Yuke's per Dreamcast, il gioco rispecchiava in ogni elemento le caratteristiche del manga (ad eccezione delle scene di carattere sessuale), permettendo al giocatore di immergersi appieno nel sanguinario e tetro mondo medioevale ideato da Miura. Uno slash'em up a scorrimento estremamente coinvolgente, che peccava solo per una durata di gioco non molto elevata e che rappresentò un ottimo esempio di come dovrebbe essere realizzato un anime game. Esattamente il contrario di giochi come **Ranma 1/2: Battle Renaissance**, **Kakugo no Musume** o **Ruroni Kenshin ~Meiji Kenkaku Romantan~ Ishingekitouhen** per PlayStation, che si accomunarono tutti per un valore ludico non superiore ai loro cugini bidimensionali. Una strada senza uscita? Impossibile riuscire a sviluppare dei titoli di valore? La risposta non può essere definitiva, ma forse la domanda è la stessa che diverse case di software si posero in quegli anni. Domanda che non fece altro che portarle verso nuove e bizzarre strade...

Oltre il confine: Alla ricerca dell'innovazione perduta

Fosse possibile dare un premio all'innovazione in questo genere, probabilmente il candidato favorito sarebbe **Bastard!!** Per Super Famicom. Cobra Team offrì in questo caso una struttura particolarmente originale, riproducendo i duelli a colpi di magia tra i protagonisti del noto manga di *Hagiwara* in una sorta di picchiaduro pseudo-tridimensionale realizzato facendo ampio uso del Mode 7. Sospesi in aria, i personaggi si muovevano attorno al centro dell'arena di gioco lanciandosi sfere di fuoco e colpi speciali. L'originalità della formula ideata da Cobra Team e la discreta realizzazione tecnica erano però minate dalla presenza di soli sei personaggi, fattore che ne riduceva fortemente la longevità. Ma **Bastard!!** non fu l'unico titolo a percorrere nuove strade. La più singolare tra le idee avute dalle softco nipponiche per trasporre anime in picchiaduro fu senza dubbio quella del cinematic beat'em up, in pratica una miscela tra un laser game ed il sistema di combattimento di un RPG. Il giocatore, in questo caso, doveva attendere il riempimento di una barra per incrementare al massimo il danno inflitto, eseguendo quindi la combinazione di tasti necessaria ad effettuare l'attacco. La mossa eseguita dal personaggio veniva mostrata con una sequenza animata che occupava la maggior parte dello schermo. Una soluzione decisamente economica (e per alcuni un po' banale) che solo poche software house seppero sfruttare in modo adeguato: tra queste sicuramente Namco, che per realizzare **Yu Yu Hakusho 1** e **3** per Super Famicom ne reinterpretò in parte la struttura in modo da fornire ai suoi prodotti maggiore spessore strategico. All'esaltazione dell'appassionato dovuta alla qualità delle animazioni si aggiunse così un impianto di gioco dalle caratteristiche tutto sommato interessanti. Ma oltre questo poco altro. Così, con le incursioni nell'originalità, finisce il nostro primo episodio. Questo speciale non annovera pubblicità, ma chiunque volesse fare una pausa faccia pure. L'appuntamento è a tra poco, ovviamente per il secondo episodio...



*La collaborazione di Kentaro Miura alla trasposizione del suo manga **Berserk** per Dreamcast ha permesso agli sviluppatori di ottenere un prodotto molto fedele alla storia originale.*

EPISODIO 2 – SHOOT'EM UP

BOOST DI ADRENALINA TRA GLI SPAZI SIDERALI

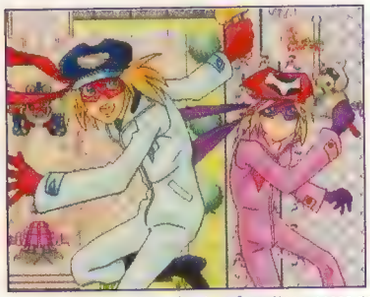
L'industria videoludica nipponica ha una tradizione più che trentennale nella produzione degli sparatutto. Come ignorare quindi un genere come questo, soprattutto in caso di trasposizione di serie animate fantascientifiche? Inutile dire che ignorare lo shoot'em up fu l'ultimo pensiero delle software house. Il genere conobbe così una piccola colonizzazione, risoltasi, negli anni, con la pubblicazione di numerosi prodotti, talvolta anche di rilievo. E' proprio da questa decisione di sfruttamento del genere che prende vita il secondo episodio…

LE ORIGINI:

IL BATTESIMO DEL PIOMBO E DELL'ESPLOSIONE

Una delle prime serie animate ad essere trasposta in un anime shoot'em up fu *Super Dimension Fortress Macross*, conosciuta in Occidente come la prima parte di **Robotech**. Risale all'85 la commercializzazione da parte di Bandai di uno sparatutto a scrolling orizzontale dedicato all'anime, la cui struttura servì in seguito da base per la maggior parte dei titoli 2D ad esso dedicati. Ad eccezione dell'arcade a scorrimento verticale **Super Dimension Fortress Macross**, prodotto nel '92 da Banpresto, tutti i successivi sparatutto bidimensionali possedevano numerosi elementi in comune. In ognuno di essi si controllava un variable fighter in grado di trasformarsi in caccia, robot o un ibrido tra i due. Ogni mutazione del mezzo possedeva caratteristiche di agilità e velocità differenti, da sfruttare per superare i differenti tipi di situazioni. Tra le armi a disposizione non mancava inoltre mai una salva composta da svariati missili, con la caratteristica di lasciare dietro di sé una scia bianca, elemento caratteristico della serie animata. Le differenze tra **Macross** per Famicom, **Macross 2036** per PC-Engine CD-ROM, **Macross: Scrambled Valkyrie** per Super Famicom, **Macross 7** per Game Boy Color, **Macross Plus** e **Macross II** per coin-op e **Macross Do You Remember Love** per Saturn e PlayStation furono quindi principalmente di carattere cosmetico (accompagnate ovviamente da un minimo aggiornamento strutturale). Tra questi titoli il più spettacolare si rivelò essere senza dubbio l'ultimo, anche grazie alla presenza di numerosi filmati provenienti dall'omonimo lungometraggio animato. Una variante "appiedata" di **Macross Do You Remember Love** fu invece costituita dalla serie di sparatutto per Saturn dedicata a **Mobile Suit Gundam** e **Mobile Suit Z-Gundam** (divisa in due parti). Caratteristica di questi titoli, oltre alla presenza di un ampio numero di scene filmate (in parte anche inedite), era una struttura tridimensionale dei livelli che permetteva di combattere anche contro avversari posti in primo piano e sullo sfondo. Ma il genere ebbe la fortuna di andare anche oltre Macross e Gundam. Impossibile ad esempio non segnalare lo splendido **Area 88** realizzato da Capcom per coin-op e Super Famicom. Un titolo d'impostazione classica, nel quale impersonare a scelta i mercenari Shin Kazama, Mickey Simon o Greg Gates, completando una serie di missioni nel regno arabo di Arsan a bordo dei propri aerei da combattimento. I soldi guadagnati per l'abbattimento di mezzi aerei, mezzi terrestri e dei giganteschi boss potevano essere utilizzati prima della missione per potenziare il proprio velivolo. Le due versioni del gioco si differenziavano solo per alcune modifiche nella struttura dei livelli, oltre che per la possibilità nell'ultima di comprare anche nuovi aerei. Ma facciamo ora un passo avanti. E oltrepassiamo anche l'impostazione a scorrimento orizzontale…

Quello degli sparatutto a scorrimento verticale si rivelò il genere prediletto da Banpresto, responsabile dello sviluppo, oltre che del suddetto **Macross**, anche di **Mazinger Z** (titolo nel quale era possibile utilizzare anche Great Mazinger e Goldrake/Grendizer) e di due titoli dedicati alla serie *Time Bokan* di Tatsunoko (*I Predatori del Tempo*, *Yatterman* e soci). In entrambi il giocatore era chiamato a guidare il trio Doromboo, gli indimenticabili "cattivi" di *Yatterman*, nella sua lotta contro gli eroi della *Time Bokan Series*. I boss di metà e fine livello erano sempre costituiti da enormi riproduzioni dei robot impiegati dai buoni, che potevano essere contrastati chiamando le macchine da guerra realizzate da Boyaki. Come ultima chance nel caso si venisse abbattuti, era possibile mettersi in sella del mitico tandem a razzo del malefico trio, in attesa che uno speciale bonus consentisse di reintegrare il mezzo perduto. Inutile sottolineare l'effetto comico del tutto. Uno sparatutto estremamente bizzarro, dall'ampia varietà di stage (alcuni dei quali ambientati sott'acqua) e caratterizzato da sprite di grandi dimensioni, colonna sonora originale della serie e svariati filmati realizzati appositamente per il gioco. **Time Bokan Series Bokan to Ippatsu! Doromboo** fu realizzato per PlayStation e Saturn, mentre il sequel, **Time Bokan Series Bokan Desu Yo**, trovò spazio solamente su console Sony. Ma ormai erano i tempi del 3D.



*Nonostante l'aspetto colorato e fumettoso possa portare a credere che si tratti di un prodotto per bambini, **Bokan to Ippatsu! Doromboo** è tutt'altro che semplice da completare.*

JAPANESE HISTORY X - FASE 2
Hokuto no Ken: La scuola di Hokuto tra violenza e trash-games

La lunga saga del sopravvissuto dalle 7 cicatrici, patrimonio culturale di ogni giovane italiano medio, si è dimostrata nel corso degli anni doppiamente strabiliante. Da una parte Kenshiro è sopravvissuto ad un'immensa catastrofe termonucleare in grado di devastare il pianeta. Dall'altra la sua fama ha resistito ad un mare di videogiochi terrificanti rilasciati criminalmente a suo nome. Una serie di delitti perpetrati con inquietante continuità a partire dal 1986, anno nel quale la creazione di Bronson e Tetsuo Hara fa la sua prima comparsa su NES…

Quale videogioco realizzare con protagonista Kenshiro se non un picchiaduro? Una domanda retorica alla quale Toei Animation rispose, nel periodo tra 1986 e 1987, con la pubblicazione su Famicom di 2 giochi: **Hokuto no Ken** (1986) e **Hokuto no Ken part 2** (1987). Due semplici picchiaduro a scorrimento con avversari tendenzialmente tutti uguali e irrinunciabili boss di fine livello. Assolutamente inquietante il primo titolo, caratterizzato da una realizzazione tecnica abominevole a da una varietà di gioco inesistente. Un pulsante per i pugni, uno per i calci, quindi l'obiettivo di imboccare le giuste porte fino ad arrivare al boss, dilettandosi nel frattempo facendo esplodere o scaraventando alle stelle gli avversari. Tristemente sugli stessi livelli il secondo, sensibilmente migliore dal punto di vista grafico ma di nuovo allarmante dal punto di vista ludico. In definitiva: un esordio da dimenticare. Ma Toei, purtroppo, non si lasciò scoraggiare dalla sua mediocrità pubblicativa. Tra l'89 ed il '91 ritornò così sull'argomento Kenshiro, pubblicando due nuovi titoli per Famicom: **Hokuto no Ken 3: Shin Seiki Souzou Seiken Retsuden** (1989) e **Hokuto no Ken 4: Shichi Seihakenden Hokuto Shinken no Kanata he** (1991). Due giochi strabilianti per due differenti motivi: i titoli ed il genere. Infiniti i primi, RPG il secondo. Si trattò di una rivoluzione inaspettata. La presenza dei personaggi della serie e la possibilità di implementare una trama degna di questo nome garantivano una minima attrattiva degli appassionati nei confronti delle due release. Toei decise però di non abbandonare del tutto le caratteristiche dei prequel, riproponendo anche in questi due nuovi episodi il tratto caratteristico dei giochi di Kenshiro: la mediocrità dilagante. Ancora una volta i fans del reduce più cool della storia assistevano impotenti al massacro digitale del loro idolo. Una situazione destinata a cambiare con l'avvento dei sistemi a 16-bit? Non esattamente

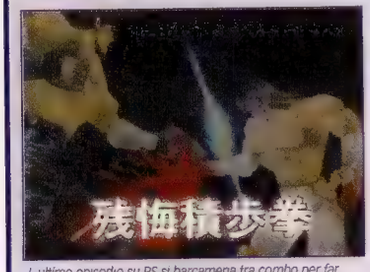
Il passaggio a sistemi di potenza superiore non fermò assolutamente l'impeto creativo scatenato dal nome di Kenshiro. Tutt'altro. Nel giro di due anni il Super Famicom fu così costretto ad ospitare, suo malgrado, ben 3 capitoli della serie: **Hokuto no Ken 5: Tenmaryuuseiden Ai Zetsushou** (1992), **Hokuto no Ken 6: Gekitou Denshou Ken ~ Haou he no dou** (1992) e **Hokuto no Ken 7: Seiken Retsuden Denshousha he no Dou** (1993). Un altro RPG il primo (ampiamente sorvolabile in quegli anni di grandi opere Squaresoft), due picchiaduro ad incontri gli ultimi. Molto simili tra loro, **HNK 6** e **7** ricorsero ad ogni espediente possibile per fare leva sul target degli appassionati: cospicua presenza di personaggi, combo, mosse caratteristiche. L'unica piccola disattenzione riguardò invece i giochi in sé, ancora una volta molto scarsi dal punto di vista ludico. Maledetta distrazione. Una distrazione d'altra parte ormai comune in casa Toei, visto anche l'unico titolo sviluppato per handheld pochi anni prima: **Hokuto no Ken** (1990). Ennesimo picchiaduro ad incontri ed ennesima occasione mancata. Con un bilancio di 8 giochi prodotti e 3 sistemi colonizzati si chiudeva così l'esperienza Toei/Kenshiro. Ma già altrove altre case s'erano mosse per sfruttare il nome del povero sopravvissuto. Torniamo quindi qualche anno indietro...

A portare Hokuto no Ken su console Sega non poteva pensarci che Sega stessa. E così fu. Nel 1986 l'uscita di **Hokuto no Ken** (**Black Belt** in Occidente) per Sega Master System, nel 1989 quella di **Hokuto no Ken: Shinseiki Ura Kyuusei Aruji Densetsu** (**Last Battle** in Occidente) su Megadrive. Due titoli simili, strutturati sulla tradizione del picchiaduro a scorrimento, ma con l'aggiunta di piccole sezioni di combattimento uno contro uno (e alcune sezioni "simil-dungeon 2D" per quanto riguarda **Last Battle**). Siamo negli stessi anni dell'uscita dei primi episodi su NES, ma la differenza tecnica è abissale. Pur non stupendo, i due giochi si rivelarono infatti quantomeno degni del loro periodo. La versione Megadrive, soprattutto, vantava numerosi personaggi, dialoghi e una discreta realizzazione tecnica, elementi che lo rendono tuttora uno dei migliori titoli con Kenshiro protagonista mai pubblicati. Non che fosse difficile, diremmo. Il buon valore collezionistico che il gioco conserva oggi è una piccola testimonianza di quanto detto. Ma il panorama 8/16-bit si esaurì proprio con questo titolo. Inutile dire che *Hokuto no Ken* era pronto per il salto su piattaforma a 32-bit. Operazione nella quale Banpresto, seppur miseramente, mise lo zampino…

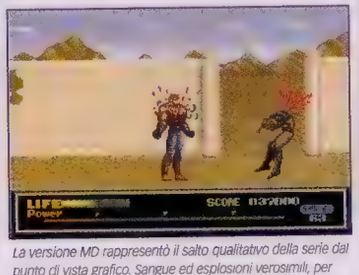
Tra il '95 ed il '96 Kenshiro approda su Saturn e PlayStation con due versioni dello stesso gioco, intitolato ancora una volta **Hokuto no Ken** (1995/Sat – 1996/PS). Quello che viene dato in pasto agli appassionati non è nient'altro che un cinematic fighter. La procedura è semplice: il giocatore sopporta lunghe scene animate e non interattive nelle quali Kenshiro viaggia per lo schermo e interloquisce con altri personaggi, il protagonista incontra infine qualche avversario di scarsa intelligenza, quindi giunge finalmente la sezione di combattimento vera e propria. A questo punto sono concessi 10 secondi per scegliere ognuna delle 5 mosse da effettuare, tramite una barra che si muove ad alta velocità. Terminate le varie operazioni la CPU valuta le tecniche utilizzate, il numero di colpi totali dello scontro e l'energia consumata, dichiarando infine il vincitore dello scontro. Informazione che il giocatore non potrà però apprendere, giacendo già addormentato da circa 15 minuti. Pochi commenti sulla terribile realizzazione tecnica. Molte riserve invece sulla penosa infedeltà del gioco nei confronti del manga, con trama totalmente da dimenticare e personaggi disegnati in maniera imbarazzante. Un esordio che non merita nessun altro approfondimento, incitando piuttosto a spiccare un salto in avanti nel tempo di quasi un lustro…

Anno 2000. Dopo 4 anni dall'ultima tragica esperienza kenshinara Bandai decide di dire la sua e rilascia **Hokuto no Ken: Seiki Matsukyu Seisyu Densetsu** (del quale potete trovare una recensione sul numero 77 di **Super Console**).Il gioco è un picchiaduro poligonale in stile **Fighting Force**, caratterizzato dalla fedeltà assoluta alla serie animata, con personaggi e ambientazioni scrupolosamente riprodotti, interminabili e apprezzabili cut-scenes e una ferocissima attenzione al dettaglio. Nonostante il valore ludico solo medio-basso, il prodotto Bandai si distingue ugualmente per come riesce a ripercorrere con dedizione ogni aspetto della prima serie animata. Il gioco si rivela una piccola opera di regia evidentemente pensata per un pubblico di appassionati all'ultimo stadio, ma non per questo totalmente disprezzabile dal comune videogiocatore. In definitiva: l'ultimo episodio si rivela a sorpresa il gioco migliore nella storia del guerriero di Hokuto. E Bandai, incredibile ma vero, dimostra di poter sviluppare anche titoli non del tutto abominevoli. Quando si dice che nella vita non esistono certezze…

*Le migliorie grafiche furono l'unico progresso fatto dalla sene di Hokuto no Ken con l'arrivo dei 16-bit. La struttura di gioco rimase invece a livelli preistorici. Rimane nella storia l'impossibilità del personaggio di Raoh di abbassarsi in **Hokuto no Ken 7**. Quella che nell'ambiente otaku venne definita come "sindrome di Rockman"*



L ultimo episodio su PS si barcamena tra combo per far esplodere i nemici e interminabili scene animate. Il risultato finale è un gioco imperdibile, ma solo per i fan di Kenshiro.



La versione MD rappresentò il salto qualitativo della serie dal punto di vista grafico. Sangue ed esplosioni verosimili, per l'utenza abituata solo a pixel vaganti, si dimostrarono un'attrattiva di primo piano per l'acquisto del gioco Megadrive…

ODDITIES - Anime & laser games
da cartone a videogioco e ritorno

I laser games basati su anime vantano una profonda ironia di fondo. Il concetto di sfruttare un cartone animato trasformandolo in videogioco, e realizzare quindi questo videogioco sotto forma di cartone animato, appare in effetti un po' singolare. Prima di tutto chiariamo però cosa si intenda per laser game, in favore dei lettori che negli ultimi venti anni abbiano vissuto in un bunker atomico. Il laser game è un genere di videogioco da sala giochi caratterizzato dalla limitata interazione. La semplice struttura prevede che il giocatore prema sollecitamente tasti e direzioni nel momento in cui il gioco lo richiede (tramite icone, segnali o semplici indizi), mentre sullo schermo si avvicendano filmati reali o a cartone animato. In parole povere: un modo molto semplice per dare la sensazione di interagire con un cartone animato…

La storia delle contaminazioni tra anime e laser games è un breve passaggio durato pochi anni e un numero limitato di produzioni. Nel 1983 vedono la luce i primi 2 titoli: **Cliff Hanger** (Stern Electronics) e **Bega's Battle** (Data East). Dietro il primo anonimo titolo, uno dei primi laser game mai realizzati, non si nasconde nient'altro che il Lupin III di Monkey Punch. Il gioco sfrutta scene tratte da due anime: *Lupin III – Il castello di Cagliostro* e *Lupin III – La pietra della saggezza*. La struttura è assolutamente classica: le immagini dei film scorrono su schermo mentre al giocatore è richiesto di agire prontamente sul joystick e sui due pulsanti a funzione differenziata. Il laser game vanta la presenza di 8 scene/stage, per un totale di circa 200 azioni necessarie per completare il gioco. Leggermente diverso il discorso riguardo al secondo titolo, **Bega's Battle**, laser game costituito da scene tratte dal film d'animazione *Genma Taisen*, creato da Haruki Kadokawa e con character design di Katsuhiro Otomo. Al suo interno il giocatore prende i comandi di Bega, eroe con l'obiettivo di salvare il mondo dall'invasione aliena. La struttura classica subisce in questo caso piccole variazioni, laddove la grafica in tempo reale viene sovrapposta alle immagini dell'anime originale, lungo circa 40 stage di gioco. Risale invece all'anno seguente, il 1984, la pubblicazione di un altro titolo che tenta di ovviare alla linearità tipica del genere. In **Arbegas**, laser game realizzato da Sega in collaborazione con Bally/Midway, al giocatore vengono offerte sporadiche scelte in grado di influire sullo svolgersi degli eventi. Un piccolo espediente che arricchisce però molto limitatamente l'aspetto puramente ludico e che non risolve in nessun modo il problema di fondo. Un limite condiviso anche dall'ultimo gioco che merita la menzione in questo spazio dedicato al retro-anime-laser-game: **Freedom Fighter** (Millennium Game Products, 1987). Un altro titolo anonimo dietro al quale si nascondevano però i personaggi di *Galaxy 999*, con un mix di scene tratte da *Galaxy 999* e *Adieu, Galaxy Express*. Il gioco, pubblicizzato come il più avanzato dei suoi tempi, vantava l'eliminazione delle famigerate schermate nere dovute al cambio traccia del lettore ma, soprattutto, presentava una piccola feature in grado di annullare il fattore "memorizzazione". Alcune scene subivano mini-variazioni random, che implicavano uno stravolgimento dei comandi e quindi un approccio leggermente diverso all'azione. Ma ancora una volta nulla di eclatante. Il genere del laser game non era destinato, lungo i suoi pochi anni di vita, ad uscire dai suoi rigidi schemi predefiniti. Fu questo fattore a determinarne la progressiva scomparsa verso la fine degli anni '80 e l'inizio dei '90. I titoli realizzati ispirandosi a film d'animazione, d'altra parte, si rivelarono più che altro modi molto semplici per sfruttare la moda del gioco al laser riciclando al contempo materiale già realizzato. Piccole curiosità da sala giochi che, in diversi casi (basti ricordare gli immortali **Dragon's Lair** o **Space Ace**) riscossero però un grande successo..

Cliff Hanger *rappresentò una piccola perla per gli appassionati di Lupin III, riproponendo per la prima volta gli spezzoni degli anime in forma giocabile. Un esperimento che però ebbe pochi seguiti: i laser games ispirati agli anime seguirono infatti la parabola discendente dell'intero genere, vissuto solo alcuni anni*

Un avvento che si rivelò, anche in questo caso, un elemento di rottura rispetto al passato, portando a due differenti effetti. Primo, la maggiore diversificazione della produzione legata agli sparatutto. Secondo, la maggiore difficoltà di sviluppo, fattore che purtroppo abbassò notevolmente il valore qualitativo dei prodotti.

Nuove frontiere: Oltre la barriera del 3D

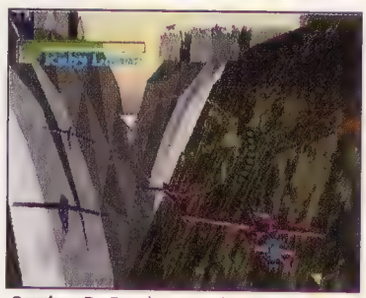
Parlavamo di nuove possibilità e, al contempo, di nuove difficoltà. L'esempio migliore di progetto videoludico troppo ambizioso fu, in questo caso, **Cowboy BeBop** di Bandai Visual per PlayStation. Clone mal riuscito di **Starfox** di Nintendo, il gioco consisteva in uno sparatutto a percorso prefissato, afflitto da problemi di carattere cosmetico e strutturale. Ai comandi dello Swordfish II di Spike, il giocatore doveva affrontare una serie di missioni ambientate in angusti canyon e intricate metropoli, che si concludevano con il combattimento contro un boss nel quale era possibile muoversi liberamente a 360°. A differenza dello sparatutto Nintendo, **Cowboy BeBop** soffriva di un notevole sbilanciamento della difficoltà di gioco, fattore che lo rendeva fondamentalmente irritante. Difetto a cui si aggiungeva l'impiego di un motore grafico che, nonostante il ridotto numero di poligoni disegnati su schermo, presentava problemi di bad clipping e texture scarsamente definite. Insufficiente anche l'aspetto puramente collezionistico, vista la totale assenza di elementi di contorno. Basta però allontanarsi dall'area di influenza Bandai per trovare titoli quantomeno più gratificanti per un appassionato di anime. Citiamo ad esempio **Cosmo Warrior Zero**, titolo sviluppato da Taito per PlayStation che, per quanto eccessivamente facile e non molto vario, offriva comunque uno stile grafico e una ricchezza di contenuti alternativi sufficienti a soddisfare l'anime otaku, specie se fan di Leiji Matsumoto: uno sparatutto a incontri in terza persona che vantava oltretutto la collaborazione del Maestro, che gli donò il suo inconfondibile stile. Tra i personaggi disponibili, con cui affrontare duelli in arene suddivise in più aree di gioco, vi erano diversi personaggi storici di Matsumoto, tra cui Captain Harlock, Tochiro e una versione da battaglia di IQ9, della serie **Space Battleship Yamato**. Ma sul mercato ci fu anche di meglio. La palma del miglior sparatutto in 3D d'ispirazione manghiana va indubbiamente a **Ghost in the Shell**, prodotto da Sony per la sua console a 32-bit. Realizzato da Exact, nota per il platform poligonale **Jumpin Flash** per PlayStation, il gioco metteva il giocatore nei panni di un nuovo arrivato della Quinta Sezione delle forze speciali di New Port City. A bordo del proprio robot Fuchikoma il giocatore era chiamato ad affrontare una serie di missioni, comprendenti il combattimento contro mezzi militari (alcuni dei quali dotati di mimesi termoottica), la disattivazione di ordigni esplosivi e inseguimenti su percorsi fissi (anche in acqua). Caratteristica peculiare della struttura di gioco era la possibilità per il proprio mezzo di aderire ad ogni superficie, fattore che consentiva di attaccare il nemico da direzioni imprevedibili (al prezzo però di creare problemi di motion sickness alle persone più sensibili). Ma ciò che rendeva (e che rende) **Ghost in the Shell** un acquisto indispensabile per ogni anime fan era la presenza di svariati minuti di filmati in FMV realizzati da Production I.G., il cui stile grafico si avvicinava estremamente a quello del manga, in contrapposizione al character design realistico del lungometraggio animato. Tra gli sparatutto in terza persona è inoltre d'obbligo nominare l'ampia produzione gundamiana, trattata in un box separato e comprendente **Mobile Suit Z-Gundam**, **Mobile Suit Gundam Char's Counterattack** e **Real Robots Final Attack** per PlayStation, oltre che **Mobile Suit Gundam** e **G Saviour** per PS2. Un genere ricco di presenze, una cui variante riuscì addirittura a meritarsi uno spazio di rilievo sul mercato. Stiamo parlando delle simulazioni/sparatutto, genere portante del prossimo paragrafo, governato principalmente da due famosissime serie: *Macross* e *Gundam*.

The simulation project: Un passo verso l'aderenza alla (non) realtà

Partiamo dall'inizio. E più precisamente dal primo titolo: Macross. Così come gli sparatutto bidimensionali, anche le simulazioni dedicate a Macross condivisero molti punti in comune (oltre ad una generale mediocrità). Si trattava sempre di simulatori di variable fighter, caratterizzati da un sistema di controllo difficile da dominare e da un motore grafico poco prestante. Tra i quattro simulatori disponibili, **Macross VF-X 2** (Bandai) per PlayStation si rivelò quello qualitativamente più accettabile, in quanto migliore dal punto di vista grafico rispetto al precedente **VF-X 1** e dai comandi più flessibili se paragonati a **Macross Plus** (Takara), sempre per PlayStation, e a **Macross M3** (Shueisha) per Dreamcast. Questi ultimi dimostrarono oltretutto di essere minati dal ridotto numero di azioni di gioco, fattore che li relegò praticamente nel campo delle terze scelte del genere. Nel **Plus**, ad esempio, non era concesso trasformarsi quando lo si desiderasse, elemento in grado di mortificare la già non elevata varietà del concetto originale. Unica caratteristica positiva di questi titoli furono le scene animate di presentazione ed intermezzo, che nel caso di **Macross Plus** provenivano direttamente dall'OAV. Generalmente migliori i titoli dedicati al Mobile Suit bianco, tra cui spiccavano l'esaltante **Gundam Side Story 0079: Rise from the Ashes** per Dreamcast, la migliore simulazione di Gundam realizzata sino ad ora, ed il suo prototipo, **Mobile Suit Gundam Side Story: The Blue Destiny** per Saturn. Più deludenti **Mobile Suit Gundam** e **MS Gundam ver 2.0** per PlayStation. Un bilancio finale? Difficile dirlo, anche perché sempre differente secondo il grado di affezione alle serie trattate. Ma qui l'excursus sugli shoot'em up si chiude. Macross ha aperto le danze, Gundam le chiude. Nel mezzo tanta passione e anche buone qualità. A chi si chieda se anche gli RPG dedicati all'animazione vantino le stesse qualità rispondiamo col prossimo episodio. Un passo avanti: obiettivo role playing game…

EPISODIO 3 – Role Playing Game: Frammenti di vita nei panni d'uno sconosciuto

La popolarità di cui godono in Giappone e la varietà dei sottogeneri che li caratterizzano, rendono gli RPG un genere assolutamente adatto per trasporre manga e anime in videogioco. Una possibilità indipendente tra l'altro dal tipo di soggetto trattato, fattore in grado di portare a due conseguenze differenti. Da un parte la possibilità di ottenere buoni risultati narrativi ed evocativi, dall'altra quella di considerare l'RPG come un semplice ripiego per la trasposizione videoludica. Un terzo elemento riguarda invece la citata varietà dei generi. Mentre l'epoca a 8 e 16-bit del mercato casalingo garantiva tale varietà, il periodo post 32-bit ha portato ad un drastico cambio di rotta. La costosa realizzazione di un RPG moderno si scontra infatti con i budget limitati spesso messi a disposizione degli sviluppatori per la realizzazione di titolo anime-inspired. Un elemento che negli anni ha comportato evidenti problemi per la sopravvivenza del genere.



Cowboy Be Bop *è un tentativo fallito di portare l'impostazione di gioco di* ***Starfox*** *su PlayStation.*

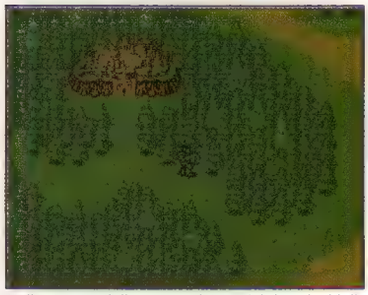
L'elevata mobilità del Fuchikoma protagonista di ***Ghost in the Shell*** *può creare problemi di motion sickness nei giocatori più sensibili.*

Gli esordi:
Il manga sulla scia dell'RPG classico

La lista delle serie trasformate in RPG tra la fine degli anni '80 e l'inizio dei '90 è assolutamente smisurata. Una lista che comprende titoli come *Dragonball*, *Doraemon*, *Hokuto no Ken*, *SD Gundam*, *Patlabor*, *Fushigi no Umi no Nadia*, *Ranma 1/2*, *Sailor Moon*, *Slayers*, *Ushio to Tora*, *Yuu Yuu Hakusho* e *Record of Lodoss War*. Una serie di trasposizioni che riuscirono a toccare praticamente ogni sistema esistente. Ma i risultati migliori riguardarono senza dubbio proprio l'ultimo dei titoli in elenco, ovvero Record of Lodoss War, soprattutto per quello che riguarda le sue due incarnazioni per PC-Engine CD-ROM. Prodotti da Hudson Soft, i due titoli rappresentarono un prodotto multimediale estremamente completo per l'epoca, vantando un ampio uso di sequenze animate oltre che l'intero staff di doppiatori dell'OAV. Ciò che rendeva il gioco particolarmente attraente per l'appassionato delle Cronache della Guerra di Lodoss era la decisione degli ideatori di non seguire la medesima trama della serie animata, quanto di ispirarsi ai romanzi originali. Tutti i capitoli esclusi o riportati in ordine errato nella stesura dell'OAV, compresa la lunga sezione dedicata alla saga di Spark, furono fedelmente riportati. Chi non aveva letto i romanzi poteva quindi assistere all'intero racconto nella sua forma originaria, mentre chi già conosceva l'opera di Ryo Mizuno aveva l'occasione di vederla parzialmente riprodotta in animazione. Strutturalmente i due **Lodoss War** erano piuttosto simili, anche perché capitoli consecutivi di un'unica storia. Dal punto di vista grafico, invece, era il secondo a risaltare, grazie ad un maggiore livello di dettaglio ottenuto con il supporto della scheda di espansione System 3.0. L'impianto di gioco seguiva in buona parte la tradizione degli RPG bidimensionali di scuola nipponica. L'unica eccezione di rilievo era costituita dall'adozione di un sistema di battaglia a turni simile ad una simulazione strategica, dove era possibile gestire non solo le azioni del proprio party, ma anche la posizione all'interno della scacchiera di gioco. Un approccio comunque fondamentalmente classico, similmente a quello adoperato per molti titoli del suo periodo. Con l'avvento delle console a 32-bit, invece, il fluire della storia iniziò a mutare. La scelta dell'impianto di gioco prese così a tendere maggiormente verso l'action RPG, evoluzione dello stile classico e soggetto del nostro prossimo paragrafo.

Action RPG:
L'evoluzione dinamica della specie

Uno degli elementi più appassionanti per l'intero genere umano è senza dubbio l'horse-race. E' questo il termine tecnico con cui si definiscono le gare che mettono di fronte diversi contendenti con una classifica in continua evoluzione. Perché questo inciso? Per giustificare l'inizio del paragrafo con un verdetto di primato in classifica. **Magic Knight Rayearth**, prodotto da Sega per Saturn nel '95, è da considerarsi il migliore esempio di action RPG bidimensionale legato all'animazione giapponese. Questo è quanto. Uscito in contemporanea con la serie televisiva, il gioco ne seguiva fedelmente la sceneggiatura, narrandola per mezzo di FMV e dialoghi, arricchiti dai ritratti dettagliati dei personaggi. L'impianto di gioco alternava fasi esplorative all'interno di villaggi con combattimenti e risoluzione di enigmi all'interno di dungeon affollati di mostri. Gli scontri erano affrontabili scegliendo di volta in volta quale delle tre protagoniste utilizzare e attaccando con colpi all'arma bianca o incantesimi. Un titolo spassoso e coinvolgente, perfettamente in grado di sostenersi senza il supporto offerto dalla licenza della serie animata. La restante parte della ridotta produzione degli anime action RPG per le console a 32-bit prese invece forma nel corso degli anni con l'apporto di titoli qualitativamente insufficienti (**Vision of Escaflowne** per PlayStation, ad esempio), con l'unica eccezione costituita dalla trasposizione videoludica di *Gunnm* (*Battle Angel Alita*). Prodotto da Banpresto, **Gunnm: Martian Memory** era strutturato come un insolito action RPG poligonale la cui sceneggiatura andava ben oltre la storia narrata nel manga. Iniziando dalla discarica in cui Ido trova la testa di Gally (Alita in Italia) si arrivava fino al pianeta Marte, dove si trovava il vero responsabile dei tragici eventi accaduti alla protagonista. Ogni elemento peculiare del fumetto era stato accuratamente riprodotto nel gioco: Gally poteva registrarsi come cacciatrice di taglie nella Factory 33 in modo da guadagnare il denaro necessario al potenziamento delle proprie caratteristiche. Con il progredire della storia era anche possibile partecipare al Motorball, un violento sport simile al rollerblade a cui partecipavano solamente i cyborg. Così come l'ambientazione, anche il sistema di battaglia rispecchiava fedelmente il fumetto. Gally poteva eseguire non solo salti acrobati-



Nella stesura della sceneggiatura dei due giochi di ruolo di ***Record of Lodoss War*** *realizzati per PC-Engine, si è preferito seguire i romanzi originali anziché gli OAV.*

JAPANESE HISTORY X - FASE 3
Dragonball: Tra Terrestri, Saiyan e Namecciani, verso la conquista del mondo (delle console)

E' una produzione sterminata quella dei videogiochi ispirati all'opera di Akira Toriyama. Una serie di quasi 30 titoli distribuita prevalentemente sui sistemi Nintendo ma con diverse incursioni anche su altre piattaforme, fino ai confini più remoti del mercato rappresentati da Playdia e Pippin. Una produzione concentratasi soprattutto su due generi: RPG e beat'em up ad incontri. Inevitabile? Molto probabilmente. Le caratteristiche del manga toriyamano, fondato su trama, combattimenti e netta caratterizzazione dei personaggi, si prestavano molto distintamente a due interpretazioni di questo tipo. Eppure anche in questo caso siamo qui per raccontare non solo di classici sequel, ma anche di assurde eccezioni e di piccole curiosità videoludiche. Ma andiamo per gradi...

L'era piovosa dei videogiochi di Dragonball inizia su Famicom circa 15 anni fa. L'esordio non si rivelerà molto convincente ma porterà comunque alla pubblicazione di una quantità di prodotti imbarazzante, in grado di sommergere qualsiasi serio collezionista, con ben 8 titoli rilasciati tra l'86 ed il '93. Un diluvio di videogiochi manovrato, per 15 lunghi anni, nient'altro che da Bandai. Nel novembre 1986 la pubblicazione del primo episodio: **Dragonball: Shen Long no Nazo**. Un titolo action nel quale guidare Goku alla ricerca delle 7 sfere, devastando gli avversari a classici calci e pugni lungo due differenti sezioni, una con visuale dall'alto (in stile **Zelda**, per intenderci) ed una con visuale dal lato, il tutto con scene d'intermezzo con dialoghi tra i personaggi. Un esordio un po' bolso, dedicato però ad un pubblico infantile e con il merito di riproporre gli eventi della serie animata, e che verrà fra l'altro convertito su NES per il mercato americano (unico titolo Famicom ad arrivare negli States) con il titolo **Dragon Power** e con una raffica di adattamenti degni della migliore comicità censoria nordamericana. Ma ormai il treno era partito e le release iniziate. Bandai pensò però di modificare la struttura degli episodi successivi (probabilmente per poter meglio caratterizzare la serie) ricorrendo ad un'impostazione da RPG. RPG semplice? Non sia mai detto. RPG arricchito con sistema di battle card. Tra l'88 ed il '93 la pubblicazione di ben 6 titoli allineati in questo genere. L'elencazione è dovuta. La possibilità di perdersi tra i meandri della lingua giapponese esiste. In caso di smarrimento però nessuna preoccupazione: ci troviamo a fine lista. I titoli: **Dragonball 2: Dai Maou Fukkatsu** (1988); **Dragonball 3: Goku Den** (1989); **Dragonball Z: Kyoushuu! Saiya Jin** (1990); **Dragonball Z 2: Gekishin Freeza** (1991); **Dragonball Z 3: Ressen Jinzou Ningen** (1992); **Dragonball Z Gaiden Saiya Jin Zetsumetsu Keikaku** (1993). Ancora in vita? Perfetto. A questo punto vi basterà sapere che ognuno di questi titoli proponeva differenti passaggi delle serie animate, con una struttura in equilibrio tra il role-playing classico, sezioni in stile board-game nelle quali compiere determinati percorsi casella dopo casella e combattimenti da realizzare tramite apposite card. Impossibile soffermarsi su tutte le variazioni inserite anno dopo anno, nonostante in molti casi le differenze si limitassero a pochi elementi e la qualità dei giochi si barcamenasse su un valore non esaltante. Ma la formula, tra un miglioramento grafico e l'inserimento di nuove scene animate, sembrava funzionare. Tutta qui la tradizione NES, ci si potrà chiedere? In effetti non proprio. Spazio quindi alla prima curiosità da collezionista...

L'anno è il 1992. Il penultimo gioco di *DB* pubblicato da Bandai per Famicom si intitola **Dragonball Z: Kekitou Tenkaichi Budoukai**. Il gioco segue la moda del momento e propone una periferica di tutto rispetto: un lettore di codice a barre. Sono gli anni del Barcode Battler, piccola console portatile sulla quale dare vita a scontri tra personaggi creati attraverso la lettura e l'elaborazione di codici a barre. Proprio così: codici a barre di qualsiasi tipo, sottratti a scatolame, abbigliamento, riviste o quant'altro, inseriti nel lettore, valutati dal software interno e riproposti sotto forma di guerriero, mago o quant'altro. Un delirio? Possibile, ma ricordiamo di trovarci in Giappone. In questo caso il meccanismo era lo stesso: passando un codice a barre nel lettore si aveva la possibilità di creare un personaggio della serie con determinate caratteristiche, da lanciare poi in combattimenti uno contro uno molto semplici, con un pulsante per i calci ed uno per i pugni. Un quasi canto del cigno per il NES, che sarà abbandonato da Bandai l'anno dopo con la pubblicazione dell'ultimo episodio. Ma il salto verso il Super Famicom, come ovvio, era pronto ad essere spiccato. E non sarebbe stato privo di sorprese...

Sulla nuova macchina Nintendo *Dragonball* assunse una fisionomia maggiormente action, certamente per la possibilità di rendere finalmente in maniera degna i combattimenti tipici delle serie animate. L'esordio, targato 1992, non rappresentò però un netto taglio col passato, visto che Bandai propose nuovamente un RPG con battle card. **Dragonball Z: Super Saiya Densetsu** si dimostrò un titolo parallelo ai suoi compagni descritti precedentemente, arricchito di scene animate e prossimo alla definizione di cinematic, ma comunque non rivoluzionario. Negli anni successivi il genere dell'RPG su SF venne comunque rivisitato da Bandai, con la pubblicazione di D**ragonball Z: Super Goku Den Totsugeki Hen** e **Dragonball Z: Super Goku Den Kakusei Hen**, entrambi del 1995. L'elemento chiave, oltre alla fedeltà agli eventi del manga (la trama prosegue da un gioco all'altro), era in questo caso l'implementazione di combattimenti abbastanza innovativi, nei quali scegliere *"on the fly"* l'attacco da eseguire, gustandosi poi le animazioni a schermo con i risultati degli scontri. Ma sul sistema Nintendo a 16-bit *Dragonball*, a parte queste parentesi, era destinato a diventare sinonimo di picchiaduro a incontri. Tra il '93 ed il '96 altra pioggia di titoli: **Dragonball Z: Super Butoden** (1993); **Dragonball Z: Super Butoden 2** (1993); **Dragonball Z: Super Butoden 3** (1994) e **Dragonball Z: Hyper Dimension** (1996).Una serie caratterizzata dall'introduzione di una nuova feature: la divisione dello schermo in split screen in caso di eccessiva distanza tra i combattenti. Mentre l'ultimo di questi, l'**Hyper Dimension**, si impose per qualità lorda (risultando forse il miglior picchiaduro dragonballiano mai pubblicato), il secondo ne seguì la buona prestazione ed il terzo, **Super Butoden 3**, si rivelò un buon tentativo, seppur minato dall'assenza di uno story mode. Questo per quello che riguarda casa Super Famicom... ma le altre console? E qui ci avviciniamo alle altre curiosità...

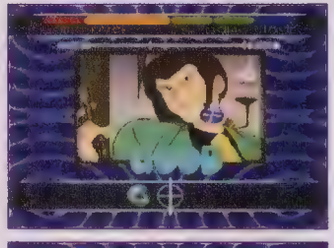
L'approdo di Dragonball su altri sistemi si consuma in soli due anni, dimostrandosi per buona parte di impatto "periferico", vista l'ispirazione alle strutture classiche precedentemente analizzate. Due RPG su Game Boy (**Dragonball Z: Goku Hishouden** (1994) e **Dragonball Z: Goku Gekitouden** (1995)), un picchiaduro su Megadrive (**Dragonball Z: Buu Yuu Retsuden** (1994), sulle orme della serie **Super Butoden**) e un altro picchiaduro per PC-Engine (**Dragonball Z: Legend of the Great Songoku** (1994)). Riguardo quest'ultimo è importante ricordarne l'originalità, con l'implementazione di poderose scene animate (fattore reso possibile dall'avvento del supporto CD), un'elevata fedeltà agli avvenimenti della serie ed una generale propensione al cinematic fighter. Una scelta importante si rivelò in questo caso quella di abolire l'energia dei contendenti, in favore di una barra unica che segnalasse l'equilibrio dell'incontro. L'importanza delle combo accentuava così un'azione davvero incalzante, con scontri fatti di colpi singoli, colonne energetiche e teletrasporti repentini, e una dinamica in grado di ricordare da vicinissimo quella della serie animata. L'animazione pura, d'altro canto, avrebbe fatto da elemento portante in altre due produzioni alquanto singolari. Tra '94 e '95 *Dragonball* trovò infatti alloggio anche su Playdia, sistema Bandai deputato alla vampirizzazione delle licenze disponibili. Il risultato furono **Dragonball Z: Shin Saiyajin Zetsu Metsu Keikaku** (1994) e **Dragonball Z: Shin Saiyajin Zetsu Metsu Keikaku part 2** (1995), due giochi con sceneggiatura scritta appositamente (e che proseguiva da un gioco all'altro), fondati su una struttura dalla limitata interazione. Il giocatore osservava lo svolgersi degli eventi attraverso lunghi filmati, fino al momento nel quale non gli veniva richiesta una scelta che avrebbe influito più o meno radicalmente sullo svolgersi degli eventi. In pratica: un libro-game senza libro, con il game e con le immagini. Su Pippin, per la descrizione del quale vi rimandiamo allo spazio dedicato a Bandai, la pubblicazione invece di **Anime Designer Dragonball Z**, prodotto nel quale dedicarsi al presumibile utilizzo di "stampini" digitali ispirati a Dragonball, ma le cui tracce si perdono ormai nella notte dei tempi. Gli ultimi rantoli di vita prima dell'arrivo dei devastanti sistemi a 32-bit...

Il manga di Toriyama trovò, nel salto verso Saturn e PlayStation, il terreno ideale per il fighting game. In questi ultimi anni l'affinamento del picchiaduro ha seguito infatti un percorso imperfetto, lungo diversi passaggi su due console: PlayStation e Saturn. **Dragonball Z: Shin Butoden** (1995) e **Dragonball Z: The Great Dragonball Legend** (1996) i titoli pubblicati su Saturn da Bandai. Il secondo si caratterizzava in particolar modo per la presenza di un sottogioco altamente umoristico, nel quale osservare gli incontri puntando del denaro su di essi. Le possibilità di interazione si rivelavano il fulcro dell'azione, vista la possibilità di comprare e utilizzare oggetti durante gli incontri, lanciando bucce di banana o candelotti tra i piedi dell'avversario o facendo giungere pozioni energetiche al proprio personaggio. Su PlayStation, invece, l'uscita di 3 titoli: **Dragonball Z: Ultimate Battle 22** (1995), **Dragonball Z: The Great Dragonball Legend** (1996) e **Dragonball GT: Final Bout** (1997). Storia recente dedicata solo a cultori della serie e sulla quale ci limitiamo a pochi dati. Una menzione a **Ultimate Battle 22** e **The Great Dragonball Legend** (primi titoli poligonali ma con personaggi in 2D) per le scene animate e per la medesima fedeltà al manga già citate in **Dragonball Z: Legend of the Great Songoku** (del quale rappresentano l'evoluzione). Una menzione a **Dragonball: Final Bout** per essersi rivelato il meno disprezzabile degli ultimi titoli dal punto di vista meramente ludico (oltre che per essere l'unico interamente in 3D). Ma la storia in ogni caso non cambia. Goku, da ammasso di pixel, è diventato un personaggio poligonale, ma lo sfruttamento Bandai prosegue imperterrito. L'unico problema, a questo punto, è una verosimile fossilizzazione del povero nome di *Dragonball* sul concetto di picchiaduro a incontri. Ma al mercato, come ovvio, spetterà l'ultima parola

Dragonball Z - Shin Saiyanjin Zetsumetsukeikaku *Chikyuuhen per Playdia, ovvero, quando il titolo del gioco è più longevo del gioco stesso...*

ODDITIES - Obiettivo rhythm game
incursioni nel mondo della ludo-musica

Nessuno osi dire che l'ispirazione agli anime non abbia prodotto ogni genere esistente di videogioco. Neanche il rhythm game è stato esente dall'invasione, grazie alle incursioni operate da due softco simbolo, rispettivamente, del videogioco-anime e del rhythm game stesso: Bandai e Konami. E' Bandai a pubblicare su PlayStation, nel giugno 2000, **Punch the Monkey! Game Edition**, rhythm game all'insegna di Lupin III e dei brani dell'omonima serie di CD *Punch the Monkey* (3 CD contenenti versioni rivedute delle musiche storiche del ladro gentiluomo). La struttura è fondamentalmente classica: nella parte bassa dello schermo vengono visualizzati i tasti da premere in sequenza, in una finestra centrale scorrono le sequenze a cartone animato, mentre sui lati fanno sporadicamente la loro apparizione le sagome dei nemici di Lupin, da colpire tramite pressione dei dorsali L e R. Ad ogni errore lo schermo si deforma, mentre il volume della voce si abbassa progressivamente. Il possibile utilizzo della Guncon, sfruttata per la semplice interazione con il gioco, si rivela poco più che singolare. Il gioco in sé, invece, emana forti odori di sfruttamento commerciale. Ma gli otaku comprano. In Giappone il titolo diventa una *hitto* (perdonate il linguisticamente temibile popolo nipponico e leggete *hit*) e questo è quello che conta. Non trascorre neanche un mese e gli animefan, dimostratisi benevoli verso il genere, meritano un'altra release sulla stessa falsariga: Konami interviene in tackle scivolato sul mercato e pubblica su PlayStation (e il mese seguente anche su Game Boy) **Pop'n Music Animation Melody**. Ennesimo titolo della serie **Pop'n Music** (a sua volta parte della produzione Bemani), **Melody Animation** segue gli stessi schemi dei compagni di franchise, proponendo una meccanica indirizzata soprattutto ai bambini nella quale premere a ritmo di musica i 9 tasti previsti dal gioco. Il controller dedicato per PS (nient'altro che un aggeggio dotato di 9 tastoni colorati) si rivela una delle poche attrattive puramente ludiche. La serie di brani selezionati, invece, si dimostra in grado di scuotere anche il più periferico dei conoscitori di animazione giapponese. Musiche tratte dagli anime di *Mazinga Z*, *Saint Seiya*, *Gegege no Kitaro*, *Galaxy 999*, *Getta Robot*, *Capitan Harlock* e molti altri, per un totale di circa 20 serie. Un'esplosione di animusica che oscura i pochi brani inseriti sporadicamente in altre produzioni Konami. E qualcosa ci dice che non è ancora finita



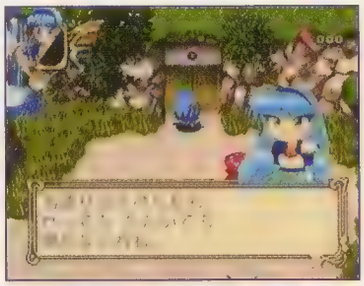
ci, ma anche un elevato numero di combinazioni di attacco. L'unico neo era invece rappresentato dalla poco convincente componente grafica, afflitta da tutti i problemi che solitamente scaturiscono da un'approssimativa programmazione di PlayStation. Quello che è da ricordare, però, è che il panorama del genere si estende oggi anche oltre il 32-bit Sony. Un modo per dire che l'action RPG ha il merito di essere sopravvissuto al trascorrere degli anni…

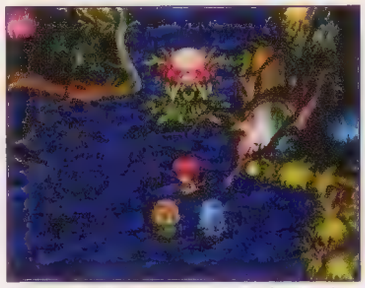
Per ciò che concerne l'ultima generazione di console, il titolo di riferimento di questo genere è senza dubbio il recente **Record of Lodoss War** per Dreamcast. Per quanto slegato dal punto di vista narrativo dall'opera originale e con personaggi unicamente rappresentati in computer grafica (caratteristica che potrebbe stizzire i puristi degli anime) **Record of Lodoss War** si è distinto dai suoi predecessori per una struttura immediata e coinvolgente. L'impostazione di gioco scelta dal team di sviluppatori ingaggiato da Kadokawa ricorda molto da vicino **Diablo**, del quale conserva l'elevato livello di personalizzazione del protagonista e la medesima frenesia dei combattimenti. Un titolo principalmente incentrato sul combattimento, sia all'interno di dungeon che all'aperto, nel quale la difficoltà principale risiede nel gestire la propria riserva di pozioni curative ed evolvere il più possibile il proprio personaggio. Tutto sommato discreta la realizzazione tecnica, seppur minata da una distinta diminuzione della fluidità durante le fasi di gioco più concitate. Ma in definitiva un buon prodotto. E oltretutto l'ultimo prodotto del genere meritevole di menzione. Il passo successivo è quindi quello verso le sponde dell'originalità. Nello sviluppare RPG ispirati all'animazione giapponese in più occasioni sono state tentate strade alternative. La speranza era sempre la stessa: offrire un prodotto, se non qualitativamente decente, almeno originale. Sfortunatamente per gli anime fan, questi tentativi si sono sempre rivelati cocenti insuccessi…

Brand New:
Sperimentazioni nel regno della classicità

Altro paragrafo, altro primato. L'esperimento più insolito effettuato da una software house nell'ideare un impianto di gioco di un anime RPG si rivelò senza dubbio **Jojo's Bizzarre Adventure** per Super Famicom. Il titolo realizzato dal Cobra Team prendeva la forma di un gioco di ruolo in cui i personaggi erano sempre inquadrati di lato a mezzo busto. Gli spostamenti all'interno del gioco venivano effettuati scorrendo orizzontalmente le varie ambientazioni, fino a raggiungere gli ingressi delle aree successive posti sia lateralmente che sullo sfondo. Caratterizzato da una progressione che non lasciava mai spazio all'iniziativa del giocatore, il gioco seguiva con pedissequa precisione la storia descritta nel terzo capitolo del manga. La sua eccessiva linearità si estendeva persino ai combattimenti con i nemici, che avvenivano secondo il rigoroso ordine prefissato dal fumetto. Come se non bastasse, il sistema di combattimento si dimostrava irritante quanto privo di una qualsiasi componente strategica. Un'onta al prestigio dello splendido manga di Hirohiko Araki, parzialmente riscattata solo anni più tardi dal picchiaduro realizzato in altri e ben più famosi studi, più precisamente quelli di Capcom. Più vicina al classico concetto di RPG nipponico fu invece l'impostazione scelta da Seta per **Bastard!! Utsuro Naru Kamigami no Utsuwa**, uno dei primi giochi di ruolo realizzati per PlayStation. Nelle intenzioni degli sviluppatori il gioco doveva costituire una reinterpretazione in chiave tridimensionale dei dungeon RPG nipponici. L'incapacità di Seta nell'utilizzo dei poligoni portò però il progetto a naufragare su un motore grafico non solo appena in grado di visualizzare ambientazioni di scarso dettaglio, ma neanche capace di disegnare personaggi all'interno di esse. Questi, così come i nemici, apparivano improvvisamente davanti al giocatore in aree che non lasciavano presupporre la loro esistenza, con l'ovvia conseguenza di disorientarlo. Decisamente scarsa anche la presenza di elementi di valore collezionistico, limitati a qualche FMV. L'unico elemento da salvare in questo altrimenti fallimentare esperimento era il sistema di battaglia, caratterizzato fortunatamente da una discreta dose strategica. Una caratteristica derivante principalmente dalla possibilità di disporre liberamente più personaggi nell'area di gioco, in modo da sottrarli al raggio di tiro degli avversari, eseguire attacchi combinati e proteggersi a vicenda. Ma detto questo torniamo a tempi più prossimi ai nostri…

Il tentativo più recente di proporre una struttura di gioco alternativa ai classici RPG è stato attuato su PS2 da Shade, team di sviluppo incaricato da Kadokawa Shoten di convertire in videogioco la serie animata *Sorcerous Stabber Orphen*. Il risultato ottenuto è stato un titolo difficilmente definibile come gioco di ruolo, visti i lunghi passaggi di gioco trascorsi ad evitare semplici trappole e risolvere banali enigmi piuttosto che a interagire con i personaggi e a combattere. Le battaglie, oltre ad avvenire di rado, risultavano elementari da portare a termine a causa di un battle system che avvantaggiava estremamente il giocatore. Generalmente accettabile con alcuni picchi di spettacolarità, invece, il comparto cosmetico, criticabile solo per la discutibile gestione delle ombre, la qualità delle animazioni dei personaggi e la scattosità degli FMV. Comunque storia recente, da ripercorrere attraverso le recensioni pubblicate nei mesi scorsi. Mentre noi, immancabilmente, ci spostiamo al prossimo episodio, abbandonando questo terzo di cinque. Praticamente un nostro piccolo giro di boa…





Magic Knight Rayearth *per Saturn è stato adattato per l'Occidente solo quando la console Sega aveva raggiunto la fine della sua vita commerciale.*

L'impostazione di gioco di ***Record of Lodoss War*** *per Dreamcast è chiaramente ispirata all'RPG per PC* ***Diablo*** *dei Blizzard*

La trama dell'RPG ***Gunnm: Matrian Memory*** *prosegue oltre a quanto raccontato nel manga.*

EPISODIO 4 – ACTION GAMES

L'OSTENTAZIONE DELLA FISICITÀ VIDEOLUDICA

Per ragioni sia legate alle tendenze videoludiche che a questioni economiche, la produzione dei giochi d'azione legata all'animazione giapponese si concentrò principalmente nel periodo precedente l'introduzione delle console a 32-bit. Anni in cui anche una casa minore poteva trasformare una manga in un platform spassoso e cosmeticamente gratificante. Il panorama odierno, orientato al poligono e sofferente di una certa ridondanza di fondo, ha invece infierito sulle possibilità offerte a questo genere. Un'evoluzione a due velocità, buona sul versante tecnico ma scarsa riguardo all'aspetto strutturale, ha posto le basi per una vera e propria sfida: innovazione o morte. Sfida alla quale il gioco ispirato all'animazione ha preferito evidentemente sottrarsi…

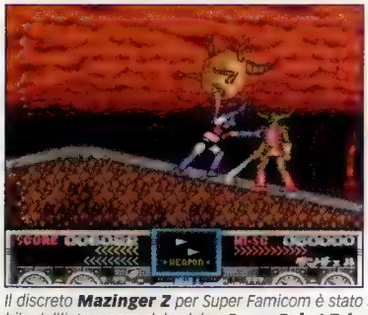
CAPITOLO 1: LA GENESI DELL'AZIONE IN 2D

Gli esordi dei giochi d'azione dedicati ai manga risalgono addirittura al 1980, anno in cui Taito ebbe l'idea di associare ad un graficamente anonimo e strutturalmente banale labirinth game la licenza della seconda serie animata di *Lupin III*. L'affievolirsi della popolarità dei giochi a labirinto, nel periodo in cui le software house nipponiche iniziavano ad interessarsi più frequentemente agli anime game (anni della commercializzazione di Famicom e Master System) provocò però il rapido accantonamento di questo tipo di formula. Si preferì così realizzare giochi d'azione a scorrimento principalmente orizzontale, che nascondevano dietro licenze popolari e stili grafici fumettosi una struttura banale e ripetitiva. Uno dei pochi titoli di questo genere a concedere un minimo di attrattiva nei confronti dell'appassionato fu **Mazinger Z**, sviluppato da Winky Soft per Super Famicom. Per quanto anch'esso non brillasse per varietà di gioco, la possibilità di affrontare i mostri meccanici del Dottor Inferno usando tutto l'arsenale del super robot, compresi i mitici pugni a razzo, era un invito difficile da rifiutare per un qualsiasi fan di Go Nagai. Un invito sostenuto fra l'altro da una realizzazione tecnica discreta, focalizzata soprattutto sulla rappresentazione dettagliata dei robot. Negli anni seguenti il panorama non si arricchì però più di tanto. Per supplire alla cronica banalità concettuale dimostrata dai primi action game, invece di articolarne maggiormente la struttura, si ricorse alla più sbrigativa delle soluzioni: aggiungere limitati elementi d'avventura o semplici sottogiochi. Soluzione che si limitò a trasformare noiosi giochi d'azione in ibridi assemblati approssimativamente e dalla giocabilità alquanto dubbia. Esempi di questa categoria furono la trasposizione videoludica di *City Hunter*, realizzata da SunSoft per PC-Engine, ed i due **Golgo 13** per Famicom. Questi ultimi si dimostrarono apprezzabili unicamente per un motivo: il genere adulto della trama di gioco, una rarità nei titoli per la console a 8-bit Nintendo. Ma andiamo oltre la desolazione degli esordi e raggiungiamo un panorama meno avaro di titoli interessanti, quello del platform. O meglio, rettifichiamo: meno avaro fino al sopraggiungimento dell'era poligonale. Ma andiamo per gradi…

PLATFORM GENERATION:

SINTOMI DI DISINTERESSE VIDEOLUDICO

C'è una legge non scritta nel campo del videogioco tratto da anime e manga: i risultati migliori sono generalmente ottenuti dalle softco estranee alla cerchia degli sviluppatori abituali di anime game. Appartiene infatti ad Enix il merito di aver realizzato uno tra i migliori platform dedicati ad un manga. *Il Violinista di Hamlin* di Michiaki Watanabe venne preso in consegna da Enix nel 1995 e trasformato in un coinvolgente platform con elementi RPG, la cui struttura ricordava alcuni **Goemon** per il 16-bit Nintendo. Come nel suddetto classico Konami, **Violinist of Hamlin** (Super Famicom) alternava l'esplorazione di villaggi, dove il gruppo dei protagonisti poteva interagire con la popolazione ed acquistare equipaggiamenti, a sezioni platform. In queste ultime il superamento degli ostacoli era spesso subordinato all'uso di oggetti recuperabili sul campo e allo sfruttamento della povera compagna del protagonista. Come nel fumetto, infatti, Hamlin poteva costringere Flauto ad indossare assurdi travestimenti che, in termini di gioco, rappresentavano armi o mezzi di trasporto. Flauto poteva anche essere usata come mezzo di trasporto, come appoggio per scavalcare ostacoli troppo alti o come oggetto contundente per colpire i nemici. L'umorismo beota del fumetto era perfettamente trasposto grazie all'aiuto di sprite molto dettagliati e splendidamente animati. Un'attenzione al particolare da parte di Enix confermata anche dall'impiego di musica classica per la colonna sonora, in rispetto allo stile del fumetto/anime. Ma si parlava in apertura di una legge non scritta. Si parlava di ottimi risultato a incontri? Un filone morto? Ovviamente no. Nel 1996 Bandai rilascia **Gundam Wing: Endless Duel**, evoluzione di **G Gundam** e uno dei titoli ancora oggi più apprezzati dai collezionisti. Solo un anno dopo la consacrazione finale su PlayStation. I due **Gundam: The Battle Master** rappresentano lo stadio (finora) finale della serie, caratterizzandosi per l'approccio 2D, gli sprite enormi e la presenza dei robot più importanti. Ancora una volta è azione, Ancora una volta è Gundam. Due elementi indissolubilmente legati..



*Il discreto **Mazinger Z** per Super Famicom è stato sviluppato dalla medesima software house responsabile dell'intera saga del celebre **Super Robot Taisen**.*

JAPANESE HISTORY X - FASE 4
Gundam: La storia infinita della colonizzazione del videogame

E' un'impresa assolutamente fuori portata in questa sede. Analizzare o solo elencare tutti i videogiochi dedicati a Gundam prodotti nel corso degli anni sarebbe pura follia. Una stima di circa 120 titoli esistenti su ogni formato disponibile. Una cifra da elevare a potenza si volessero prendere in considerazione anche i titoli con la semplice partecipazione di Gundam. Una storia infinita iniziata circa 20 anni fa. E intorno alla quale si muove questa religiosa sezione dello speciale, tra i numerosi punti di svolta che hanno segnato l'evoluzione della grande saga di Gundam…

E' il 28 agosto 1986. In Giappone Bandai pubblica per Famicom **Mobil Suit Z Gundam: Hot Scramble**, prima release per il sistema Nintendo a 8-bit a portare il nome del più famoso mech della storia. Il gioco è un semplice sparatutto in soggettiva a percorso fisso, dalla realizzazione tecnica di secondo piano e dal valore ludico trascurabile. Ma quello che conta è che è l'inizio dell'esplosione. A breve il mondo delle console maggiori sarà sommerso da una vera e propria onda d'urto, in grado più di ogni altra di lasciare il segno su qualsiasi sistema ludico esistente. Sono gli anni in cui in Giappone furoreggiano gli OAV basati sulle parodie di Gundam. Un progetto pensato per un'utenza differenziata ma che affonda le unghie soprattutto nella fascia più giovane dei telespettatori. Esplode così il successo dei gadget ispirati alla serie e, conseguentemente, il fenomeno degli SD Gundam Gatchapon. Di cosa si tratta? Presto detto: per gatchapon si intendono le macchinette nelle quali inserire una moneta per ottenere una sfera di plastica contenente un gadget, nella fattispecie un personaggio super deformed di Gundam. Perché proprio il nome gatchapon? Ancora molto semplice: perché secondo i giapponesi è il rumore che producono tali macchinette quando si gira la manovella, *gatcha!*, la sfera scivola e poi, *pon!*, cade. Fine dell'inciso. E nessun commento sulla follia nipponica. Quello che conta è che il robot più cool della storia trova buona parte del suo successo nel campo dei videogiochi proprio attraverso la sua deformazione. aradossale. Nel 1988 il primo titolo della serie, pubblicato su disco ancora una volta per Famicom: **SD Gundam World Gatchapon Senshi Scramble Wars**. Ne seguiranno un numero improponibile, sviluppati principalmente sulle console Nintendo. Ma la forza di Gundam sarà quella di camaleontizzarsi e di prendere le forme più disparate. Game Boy e Super Famicom assistono negli anni seguenti all'evoluzione della serie di **Knight Gundam**, con il mech in versione deformata ed in armatura medioevale. In **Shin SD Sengokuden Kidoumushataisen** per PlayStation il nostro eroe veste i panni di un samurai. In **SD Gundam Over Galaxian**, ancora per PS, il classico **Galaxian** viene reinterpretato in chiave gundamiana. Nel 1994 la pubblicazione di **G Gundam** per Super Famicom. Basato sulla serie omonima, strutturata sull'idea di tornei fra Gundam provenienti da ogni nazione del pianeta, il gioco vanta la presenza di modelli dei tipi più assurdi, fino ad arrivare a Gundam-mulini a vento, Gundam-vichingo (con tanto di barca) e Gundam-mermaid a forma di pesce. Dal punto di vista della serie televisiva è il tentativo di avvicinare il personaggio ad un target più "basso" e meno "pretenzioso". Dal punto di vista della storia del videogioco è invece un doppio centro: uno dei titoli più ridicoli e, al contempo, il primo picchiaduro ad incontri di Gundam su console. Il mech bianco e incazzato è ormai un marchio indelebile che invade ogni sistema ma che, soprattutto, non si nega a piccoli esperimenti nella sua ampia culla d'origine: l'action game. V Gundam vede la luce ancora su Super Famicom e ancora nel 1994. Il gioco è da considerarsi una prima nel suo genere, con combattimenti tra più mech contemporaneamente nella stessa arena e con l'utilizzo di spade e fucili e l'implementazione della possibilità di volo. Tre anni più tardi, nel 1997, l'uscita su PlayStation di **Mobile Suit Z-Gundam**, con l'inaugurazione del genere dello sparatutto in terza persona, con arene tridimensionali a multiscorrimento e impostazione a incontri. Un titolo in grado di vantare una parte di filmati realizzati appositamente ma il cui valore, più che ludico, è ad oggi di carattere collezionistico. Ma torniamo indietro. E rimaniamo nel 3D. Nel 1995 Bandai pubblica su PlayStation **Mobile Suit Gundam**, primo tentativo di allestire uno sparatutto poligonale con velleità simulative. Il risultato, alla luce della povertà realizzativa, è scarso, ma siamo comunque ad un punto di partenza. L'inizio di un ristretto numero di sequel ma, in particolar modo, di una nuova tradizione. 2 anni più tardi **Mobil Suit Gundam Gaiden** approda su Saturn, sviluppando l'idea del predecessore in chiave ulteriormente simulativa. Escono tre capitoli, poi raccolti in **Mobile Suit Gundam Gaiden: The Blue Destiny**. L'illusione di pilotare un mech è un'utopia che necessiterà di altre decine di anni, ma il passo avanti è stato fatto. E una terza tappa si profila infatti tre anni dopo. Nel 1999 Dreamcast si onora di ospitare quello che finora è lo stadio finale dell'evoluzione del genere: **Gundam Gaiden 0079: Rise from the Ashes**. Ai comandi di un mech GM il giocatore è abbandonato all'interno di battaglie con molteplici unità amiche e nemiche contemporaneamente impegnate nella stessa area di gioco. Il controllo del mezzo è evoluto ulteriormente. La possibilità di impartire ordini in tempo reale ai propri mezzi di supporto (2 mech + un veicolo di ricognizione) eleva a potenza la sensazione di avvolgimento ambientale. In definitiva: un piccolo capolavoro. Questo mentre altri sottogeneri si creano ed altri si affinano. Un esempio? Facciamo un passo indietro. Ricordate il **G Gundam** citato in precedenza, primo tentativo di sparatut-

Ma intorno a Gundam e azione c'è dell'altro, ci si chiede? Certamente sì. Le curiosità, a voler recuperare cartacce, cartucce e viggì, non mancano di certo. Cosa dire di **SD Gundam 10 Years Memory 1985-1994**, enciclopedia di dieci anni di mech realizzata in formato CD-ROM per Playdia? Oppure di **Gundam 0079: The War for Earth**, simil-laser game prodotto per PlayStation e addirittura Pippin, con ambientazioni in CG e attori dal vivo? O ancora: SD Gundam Power Formation Puzzle, puzzle game del 1996 per Super Famicom a base di cubi esplosivi, astronavi e tanto di story mode. Oppure: **Gundam Virtual Modeler Light**, titolo pubblicato per Pippin (oltre che per PC e Mac) e presumibilmente dedicato alla modellazione virtuale. Ma ora basta. Quello che Gundam è stato crediamo sia stato reso chiaramente. Spazio ora a quello che Gundam è, con un gran finale che taglia contemporaneamente due titoli e due primati assoluti…

Così come un Uncle Scrooge che stringe a sé il suo denaro, questa conclusione è dedicata a due giochi particolarmente rappresentativi nella storia di Gundam. **SD Gundam G Generation-F** e **Mobile Suit Gundam: Giren's Greed**. Il primo viene pubblicato su PlayStation (su 3 CD e con possibilità di connessione a Wonderswan) nel marzo del 2000. Il gioco rappresenta lo stadio finale dell'evoluzione della serie di G Generation, nata e cresciuta sempre su PS con altri due episodi. Ed è da considerarsi il titolo con la presenza di più modelli di Gundam nella ventennale storia della serie. Un primato numerico, come evidente. L'ultima perla è invece un primato qualitativo. Probabilmente il miglior titolo gundamiano mai pubblicato nel corso degli anni: **Mobile Suit Gundam: Giren's Greed**. Un gioco che vede la luce su Saturn, per poi passare integralmente su PlayStation e infine su Dreamcast (e trovare proprio su DC la sua migliore incarnazione). L'ambientazione è quella della one year war, gli eventi si protraggono fin oltre la serie *Z-Gundam*, il genere è uno strategico-manageriale. Nella situazione di assoluta crisi politica in cui versa la terra il giocatore può scegliere se prendere parte all'avventura dalla parte degli Zion o dei federali, e da lì iniziare a gestire in maniera totale le vicende di guerra. Tra scelte belliche, investimenti per la progettazione e la costruzione di truppe, combattimenti a turni, gestione delle relazioni politiche, organizzazione dello spionaggio e trattati di non belligeranza prende vita un gioco di assoluto valore. Tutte le sene, tutte le sottosaghe, tutti i personaggi vivono e respirano all'interno di **Giren's Greed**. 40 minuti di animazione accompagnano il corso degli eventi con inaspettata magia. Sarà uno dei giochi più venduti nella storia del Saturn. E verrà arricchito per la versione DC, con la possibilità di scaricare da Internet missioni inedite, salvataggi e nuove possibilità di customizzazione. Un altro piccolo capolavoro. E la testimonianza dell'esistenza di una tradizione forte dietro la serie di Gundam.

*La versione DC di **Giren's Greed** ha introdotto la possibilità dell'acquisto online di missioni inedite e salvataggi speciali, con i quali sbloccare l'utilizzo immediato di altre fazioni utilizzabili nel gioco. Il pacchetto completo di dati è acquistabile per circa 2000 yen (34 000 lire circa).*

*Il primo gioco di Gundam per Famicom, **Mobil Suit Z Gundam: Hot Scramble** (1986): non un grande esordio, chiaramente pensato per il semplice sfruttamento del nome.*

tati in contrapposizione a diffusi fallimenti. E allora ci si chiede: cosa determina il fallimento di un progetto-videogame ispirato all'animazione? Molti fattori, come abbiamo visto, ma spesso proprio il desiderio di riproporre fedelmente la serie animata d'ispirazione. Un fattore che, a conti fatti, può portare il gioco verso errori strutturali che ne minano fortemente la giocabilità. Fu il caso ad esempio di **Mirai no Shonen Conan**, sviluppato da Riot per PC-Engine CD-ROM, che più di un platform sembrava essere un digital comic con brevi sezioni giocabili. Queste presentavano una struttura che variava seguendo attentamente gli eventi principali della storia originale. Della realizzazione tecnica colpiva particolarmente la quantità di animazioni usate per rappresentare il protagonista, le cui movenze conservano i medesimi atteggiamenti spassosi dell'originale. Ma l'imperfetto equilibrio tra scene d'intermezzo e fasi giocate, oltre che il non eccellente bilanciamento della difficoltà, conducevano **Mirai no Shonen Conan** verso un oblio in parte immeritato. La sensazione che ritoccando gli elementi citati si sarebbe potuto avere il miglior rappresentante di questo genere era particolarmente nitida. Quanto realizzato da Riot fu comunque degno di considerazione da parte dei fan della serie, vista l'attenzione posta dagli sviluppatori nel seguirla fedelmente. Completamente opposti invece i principi su cui Masaya fondò la trasposizione videoludica della serie di OAV *Manamono Hunter Yoko*. Anziché cercare di seguire la storia originale, gli sviluppatori si limitarono a modellare la protagonista in modo che ricordasse quella dell'anime, oltre che ad inserire qualche sua illustrazione all'inizio e durante il gioco. Scelta che però gli permise di impostare il gioco secondo esigenze ludiche anziché collezionistiche. Quanto ottenuto era descrivibile come un platform slash'em up, strutturato su livelli molto articolati, per il cui completamento era richiesta sia abilità nell'uso delle mosse d'attacco che estrema precisione nei salti. Un titolo impegnativo che, sebbene saziasse solo parzialmente le necessità vitali dell'appassionato di anime, ne soddisfecero almeno quelle intrattenitive. Tra le altre serie animate fortemente legate al genere platform è invece da ricordare *Doraemon*, manga realizzato dal duo Fujiko Fujio ancora estremamente popolare in Giappone. A partire dal 1986 il celebre gattone marsupiale fu protagonista di una decina di platform, sviluppati da Epoch per la quasi totalità delle console esistenti sul mercato. Titoli tutti concettualmente piuttosto simili tra loro, pensati principalmente per un pubblico infantile e di conseguenza caratterizzati da una difficoltà ridotta e da una scarsa realizzazione tecnica. Epoch tentò anche la realizzazione di due platform poligonali in stile mariesco per Nintendo 64, ma i risultati si rivelarono estremamente deludenti. Destino d'altra parte comune a molte delle altre software house che negli anni si cimentarono nello sviluppo di giochi d'azione poligonali ispirati ai manga.

RUMIKO TAKAHASHI: Dolci storie d'amore tra una rissa e l'altra

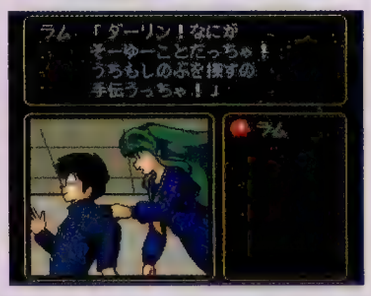
E' brutta. E' famosa. E' una delle donne più ricche di Tokyo. Ed è una mangaka. Rumiko Takahashi è da considerarsi una delle autrici più famose della storia del fumetto giapponese. Merito di titoli come *Ranma 1/2*, *Maison Ikkoku* (*Cara Dolce Kyoko*), *Urusei Yatsura* (*Lamù*) o i *Rumic World*. Inutile dire che le sue opere non hanno fatto eccezione ludica, servendo d'ispirazione per un numero imbarazzante di videogiochi. Una serie in particolare si è prestata, proprio per le tematiche trattate, ad essere riportata in forma digitale. Di quale si tratta? Un po' di perspicacia, miei cari amici…

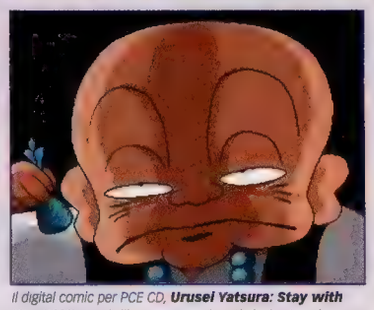
RANMA 1/2: Quando il panda non si estingue (ma prolifera)…

Davvero troppo semplice realizzare un picchiaduro a incontri ispirato a *Ranma 1/2*. Non si può certo dire che una delle più celebri opere della Takahashi non sia stata sfruttata proponendo generi anche molto diversi tra loro, ma comunque davvero troppo semplice realizzare un picchiaduro a incontri. Dal '92 al '96 il totalizzatore ludico segnalò ben 5 esemplari di questo genere e 3 sistemi contaminati: **Ranma 1/2: Chounai Gekitou Hen** (1992 – SF); **Ranma 1/2: Bakuretsu Rantou Hen** (1992 – SF); **Ranma 1/2 Datou: Ganso Musabetsu Kakutou-ryuu!** (1992 – PCE CD); **Ranma 1/2: Chougi Ranbu Hen** (1994 – SF) e **Ranma 1/2: Battle Renaissance** (1996 PS). Il bilancio fu di molto materiale per appassionati e di qualcosa per semplici videogiocatori, con diversi titoli apprezzabili, come l'ultimo episodio per Super Famicom targato 1994 (**Chogi Ranbu Hen**) e qualcosa invece da dimenticare correndo a gambe levate, come **Battle Renaissance**. Per il resto poco da segnalare che non rientri in sottigliezze per esperti di combattimento. E infatti dicevamo: davvero troppo semplice realizzare un picchiaduro a incontri. L'interesse dei più curiosi si spinse invece verso altri lidi, aiutato dalle molte release con protagonisti i mutevoli personaggi takahashiani. Così, mentre due digital comic prendevano vita su sistemi CD-muniti (**Ranma 1/2: Toraware no Hanayome** (1991 – PCE CD) e **Ranma 1/2: Byakuran Aika** (1993 – Mega CD)) e un discreto RPG su sistema a cartucce (**Ranma 1/2 Akaneko-dan Teki Hihou** (1993 – SF)), altri generi subivano incursioni meno massicce. **Ranma 1/2** per PCE CD, pubblicato nel 1990, proponeva una struttura da picchiaduro con innesti da platform. Nello story mode l'obiettivo era quello di guidare Ranma lungo i vari livelli prima di giungere allo scontro finale con il boss, il tutto arricchito da immancabili scene animate. Una variazione sul tema proprio come **Ranma 1/2: Netsuretsu Kakutou Hen** (1992 - GB), un'avventura a base di dialoghi, peregrinazioni per le locations e immancabili combattimenti uno contro uno. I titoli meno scontati, d'altra parte, videro la luce proprio su Game Boy e su PlayStation. In **Ranma 1/2 Kakugeki Mondou!** (1993 – GB) l'azione prendeva vita sotto forma di un adventure/cinematic con combattimenti pianificati. Prima dello scontro era necessario selezionare dati, attacchi e comportamento di Ranma, per poi osservare con animazioni su schermo l'esito dei combattimenti. Almeno fino al sopraggiungimento della noia. In **Ranma 1/2** (1990 – GB) il gioco prendeva invece la forma di un action-puzzle, con livelli 2D nei quali raccogliere determinati items risolvendo piccoli intrecci di oggetti spostabili alla maniera di Pengo. Fantasia al potere o semplici questioni di limitazioni hardware? Forse entrambe, fatto sta che 5 anni più tardi un altro puzzle vide la luce sempre in casa Nintendo, ma stavolta tra le prestazioni più scattanti del Super Famicom. **Ranma 1/2: Ougijaanken** non era nient'altro che una variazione di Tetris. Nel solito catino tetrisiano scendevano stavolta icone a forma di sasso, forbici e carta, da eliminare seguendo il noto meccanismo della morra. Un ludo-pretesto assoluto, con tanto di story e vs. mode dove far affrontare i personaggi della serie, ma ancora una volta un piccolo sorriso per gli amanti del manga…

LAMU': Bikini, tesorini e briciole di mercato

La fama planetaria di Lamù non è servita, diversamente da molti altri colleghi di manga, a garantire all'opera di Rumiko Takahashi una serie di videogiochi degna delle migliori serie picchiaduristiche. Probabilmente per la mancanza di combattimenti (nonostante la violenza praticata in continuazione su Ataru Moroboshi) o comunque per l'assenza di spunti facilmente traducibili in videogioco (difficile fondare un gioco sulla sfiga emanata da Sakurambo o sull'assillo di Lamù nei confronti del suo amato martire). Oltre ad un paio di digital comic, ovvero **Urusei Yatsura: Stay with You** (PCE CD) e **Urusei Yatsura: Dear My Friend** (Mega CD) il panorama si rivela quindi abbastanza desolato. Procediamo all'indietro. Nel 1992 la pubblicazione per Game Boy di **Urusei Yatsura: MISU Tomobiki wo Sagase!**, RPG con ambientazioni a spogli labirinti poligonali. Ataru è chiamato in questo caso a muoversi tra i corridoi della sua scuola superiore come in un dungeon, dialogando con i personaggi, completando obiettivi e combattendo gli avversari. Un titolo da dimenticare con folgorante velocità. Nel 1986 invece l'esordio vero e proprio, con l'uscita di **Urusei Yatsura** per Famicom. Il manga diventa in questo caso un platform orizzontale del tipo più classico, nel quale guidare Lamù in una progressione di stage dalla scuola elementare fino alla chiesa, con il personaggio che cresce e cambia aspetto a seconda dei livelli e con l'obiettivo finale di sposare il povero Ataru. Quando la realtà supera l'immaginazione. Ma all'inizio non si diceva che l'assillo di Lamù non era convertibile in videogioco? Ma passiamo oltre…

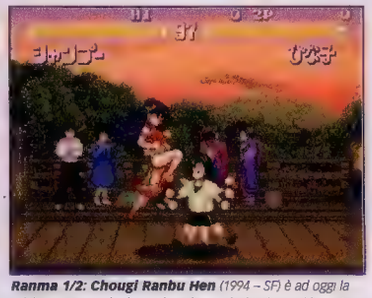




Il digital comic per PCE CD, ***Urusei Yatsura: Stay with You*** *(1990), non brillava per complessità degli intrecci possibili, ma in quanto primo titolo del genere dedicato a Lamù riscosse un certo successo tra gli appassionati.*

MAISON IKKOKU: Godai e la pigrizia della trasposizione videoludica

Per *Maison Ikkoku* il discorso da fare è assolutamente simile ad *Urusei Yatsura*: carenza di spunti, carenza di videogiochi. Il meno celebre dei tre manga presi in esame ha avuto infatti un unico onore ludico, quello dell'immancabile edizione per Famicom, ormai consacrata a macchina più affollata di videogiochi fumettosi. **Maison Ikkoku** per Famicom viene pubblicato nel 1988 (verrà poi pubblicato l'anno dopo anche per PC-Engine) e prende la forma di una simpatica avventura. Un gioco a base di dialoghi e schermate statiche, a partire dalla stanza di Godai in un susseguirsi di avvenimenti ai quali prendere parte tramite semplici azioni selezionabili da menu. In definitiva una bella realizzazione, probabilmente la struttura migliore per rendere le atmosfere del manga originale. Ma anche il primo e ultimo tentativo da elencare al riguardo della cara dolce Kyoko…



Ranma 1/2: Chougi Ranbu Hen *(1994 – SF) è ad oggi la migliore incarnazioni ranmiana in un picchiaduro ad incontri, grazie ad una discreta varietà e ad un buon equilibrio di gioco.*

Rumiko Takahashi in tutta la sua grandezza. L'avevate immaginata con le fattezze di Lamù?

Action & Evolution: La conquista della tridimensionalità

E' una triste storia fatta di fallimenti quella dei platform poligonali con personaggi dell'animazione giapponese. Una serie di tentativi falliti la cui ultima vittima è stato un personaggio di Go Nagai, Devilman, con la pubblicazione di un gioco sviluppato da Bandai per PlayStation. Un survival horror estremamente breve, ambientato perlopiù nella villa di Ryo (dove Akira è costretto per un'ora e mezzo di gioco a risolvere enigmi e fuggire in continuazione dai mostri), nella casa di Miki e nell'antro di Jinmen. Disponibile solo dal secondo capitolo dell'avventura, il sistema di combattimento non offriva in questo caso una grande quantità di mosse, limitate a pugni e colpi di energia. Riuscendo a stordire o ad atterrare l'avversario era possibile terminarlo con due differenti "fatality", da eseguire con una semplice combinazione di tasti. A parte l'FMV iniziale ed il brevissimo filmato riguardante il Devilman televisivo che si otteneva alla fine del gioco, il titolo Bandai riservava però ben poco dal punto di vista cosmetico in grado di esaltare un appassionato, a meno di non essere un fan sfegatato dei manga di Nagai. Un destino ancora peggiore è toccato sempre recentemente all'OAV *Vampire Hunter D*, trasposto da Victor in un concentrato di tutti i difetti che possono scaturire dall'impostazione di gioco di un survival horror. Pochi enigmi e combattimenti estremamente diluiti nel tempo costringevano il giocatore a vagare in stanze vuote per la maggior parte del tempo. Un'esplorazione afflitta da un sistema di gestione delle inquadrature instabile e in grado di ostacolare fortemente il controllo del protagonista. Solo la realizzazione tecnica, per quanto appena sufficiente, era in grado di salvarsi, perché efficace nel ricreare le medesime atmosfere tetre dell'anime. Non abbastanza però da consentire anche ad un appassionato di manga di sopportare l'assolutamente tediosa struttura di gioco. In definitiva: la conclusione filosofica di questo paragrafo appare subito evidente. Il 32-bit ha significato praticamente la morte per questo genere. E visto che in tempi recenti non vi è nulla che valga la pena di essere giocato, ritorniamo quindi all'era delle console a 16-bit per analizzare brevemente un fenomeno quantomeno più interessante, nato come gioco d'azione multiscorrimento ed estesosi ad un'ampia gamma di generi di giochi. Benvenuti nel mondo folle di **The Great Battle**...

The Great Battle: Esperimenti ludo-genetici tra azione e deformazione

Il successo ottenuto alla fine degli anni ottanta dalle parodie di SD Gundam, specialmente tra il pubblico più giovane, convinse presto Banpresto (come il nome suggerisce, d'altra parte) a tentare di fondere più personaggi provenienti da serie differenti. Nacque così alla fine del 1990 per Super Famicom *SD The Great Battle*, gioco d'azione multiscorrimento con visuale dall'alto, miscela di platform a sparatutto. La possibilità di vedere riunite tre icone dell'immaginario fantascientifico nipponico quali Gundam, Ultraman e Kamen Rider, unita alla caratterizzazione grafica parodistica, permisero al gioco di affermarsi da subito tra ragazzini ed anime fan nonostante il suo ridotto valore ricreativo. Successo che generò inevitabilmente una serie di seguiti in cui incarnazioni differenti dei tre suddetti eroi (ai quali si aggiunse in seguito un personaggio originale creato da Banpresto) vennero impiegati in impostazioni di gioco e ambientazioni del tutto differenti. La discutibile formula da picchiaduro a scorrimento utilizzata in **Great Battle 2** e **3** fu sostituita da un appassionante e tecnicamente ben realizzato platform in **Great Battle 4**, a sua volta rimpiazzato da un gioco d'azione con sezioni sparatutto alla **Cabal** in **Great Battle 5**. Un progresso cessato con il passaggio da Super Famicom a PlayStation, dove la saga si è conclusa con un insipido quanto ingiocabile platform realizzato in grafica prerenderizzata. Galvanizzata dai risultati ottenuti con **Great Battle**, Banpresto aveva però già deciso di approfittare della popolarità dei protagonisti del gioco, lanciando sul mercato ogni tipo di fesseria videoludica. Realizzati principalmente per Super Famicom, questi vergognosi quanto esemplari tentativi di speculazione compresero cloni di **Mario Kart**, giochi di calcio, baseball, flipper e dodge ball. Inutile dire come il livello ludico della stragrande maggioranza di queste produzioni si attestasse sullo scarso andante, nonostante minime eccezioni in grado di impegnare un sano otaku per forse alcuni giorni in più.

Con questo il nostro viaggio è giunto al termine? I generi si sono esauriti e il numero dei titoli scarseggia? Non diciamo sciocchezze, signori. Per noi si va tra i perduti generi, tra le serie meno affollate e tra le produzioni singole. In pratica: quello che resta è tutto il resto. E giochi di parole a parte, gli spunti di argomento non mancano...

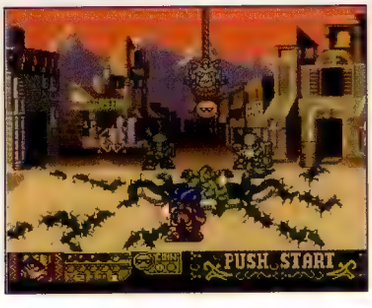
EPISODIO 5 – Outer Worlds: Viaggio nelle profondità della galassia-videogame

E' un universo vastissimo quello del fumetto giapponese. E' per questo che i giochi ad esso dedicato spaziano in tutti i generi videoludici. Dopo aver analizzato in dettaglio quelli più prolifici e conosciuti in Occidente, riassumiamo quindi in breve quelli meno diffusi o più singolari. n ultimo episodio che chiude il nostro viaggio in grande stile, con contributi da tutti i mondi più lontani...

Fase 1 – Sport

Storia del manga & della discesa in campo

Simulare realisticamente uno sport non è certo l'impresa più semplice di questo sistema solare. Fu probabilmente questo limite a spingere le case giapponesi a seguire generalmente due soluzioni: trasformare l'anime sportivo in una simulazione cinematografica oppure optare per un'impostazione di tipo arcade. Alla prima categoria appartengono la maggior parte dei titoli dedicati a *Captain Tsubasa* (vedi box dedicato) e *Slam Dunk*. Giochi dalle proprietà solitamente più estetiche che ludiche, in cui i giocatori venivano mostrati in forma stilizzata su di una mappa per poi passare ad animazioni di grandi dimensioni durante i tiri ed i contrasti. Questi ultimi venivano decisi in tempo reale, scegliendo quale azione effettuare tramite un menu. Una soluzione indubbiamente sbrigativa, scelta soprattutto per compensare l'incapacità di realizzare giochi più complessi, ma che aveva comunque da offrire al giocatore una certa atmosfera evocativa. Considerati i pessimi risultati ottenuti dalla seconda categoria di titoli sportivi (quelli con impostazione arcade) la scelta di certe software house di non cimentarsi in generi a cui non erano avvezze assumeva però una certa consistenza. Il fallimento di titoli discutibili come **Slam Dunk** coin-op, **SD Heat Up!** Per Super Famicom o **Slam Dunk** per Saturn, oppure degli orrendi **Ashita no Joe** per Neo Geo e Super Famicom, rappresentarono una testimonianza molto chiara di quanto detto. Sebbene rare, vi furono però delle occasioni in cui l'impegno o l'esperienza della softco permise di approntare formule di gioco simulative con risultati apprezzabili. Fu il caso ad esempio di **Ace wo Nerae!** per Super Famicom, trasposizione videoludica del manga/anime conosciuto in Italia con il titolo di *Jenny la Tennista*. Sviluppato da Telnet, il gioco proponeva una modalità a giocatore singolo rappresentata con una spettacolare visuale dinamica in semi-soggettiva, ottenuta mediante il Mode 7 e l'impiego del chip DSP. Meno esaltante la modalità di gioco in doppio, estensibile fino a quattro giocatori tramite multitap e impostata con classica visuale dall'alto. Dal punto di vista strutturale, a parte un certo ritardo nella risposta dei comandi, il titolo Telnet offriva un sistema di controllo ricco di azioni di gioco, in grado di consentire un buon livello di sofisticazione delle proprie tattiche. Discreti, considerando soprattutto il supporto siliceo, gli elementi complementari dedicati all'anime fan, comprendenti la colonna sonora originale e

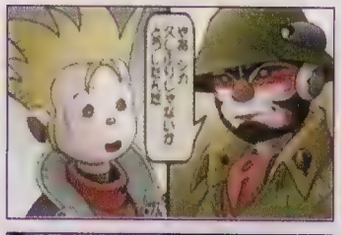


*(sopra) In tutta la prima parte del gioco di **Devilman** per PS2, Akira deve limitarsi unicamente a fuggire dai propri aggressori senza avere la possibilità di reagire. (a sinistra) Ogni episodio che compone la saga di **Great Battle** si differenzia dai precedenti per variazioni dell'impostazione di gioco o dell'ambientazione.*

ODDITIES - I click manga
da fumetto a videogioco e ritorno

I click manga detengono due primati nella storia del videogioco. Primo: sono uno dei fenomeni più recenti (sono finora stati pubblicati solo su PlayStation). Due: sono uno dei fenomeni più singolari. L'idea alla base del click manga (nome della serie pubblicata da Tokuma Shoten, ma con il quale è possibile definire l'intero genere) è molto semplice: veri e propri manga, generalmente già pubblicati su supporto cartaceo, vengono trasferiti su CD-ROM per essere riproposti su schermo tramite PlayStation. La loro vera ragione di essere risiede nel lavoro di adattamento per il nuovo formato. Le pagine originali vengono innanzitutto colorate, quindi arricchite dei dialoghi parlati, musica, piccole animazioni, effetti sonori ed effetti speciali. La versione finita è classificabile come un "manga con regia". Le tavole si alternano su schermo con dissolvenze o traslazioni, i disegni vengono sovrapposti o deformati, gli eventi narrati vengono accompagnati da scelte stilistiche della più diversa natura. Il personaggio del manga sviene e la vignetta cade lateralmente, cade mentre si arrampica e la fila di illustrazioni precipita verso il basso, le vignette vengono applicate su un poligono e vengono presentate a rotazione. Un'infinita serie di scelte comprendente anche brevi filmati in FMV. Il tutto mentre le scene avanzano autonomamente o in seguito alla pressione di un tasto da parte del giocatore.

Pur non potendo essere definiti un fenomeno mainstream, i click manga hanno potuto contare su un discreto numero di release, con decine di titoli basati su manga anche molto famosi. Tra i nomi maggiormente di spicco *Lupin III*, *Golgo 13*, *Cobra*, *Buzzle Beater* (dall'autore di *Slam Dunk*), *Ginga Eiyuu Densetsu* e la serie di *Robot Taisen*. Un tipo di produzioni in equilibrio tra lo sfruttamento delle licenze e l'arricchimento del concetto di manga. Sebbene su quest'ultima affermazione, soprattutto con i puristi del fumetto giapponese, sarebbe possibile discutere parecchio..



Il prezzo dei click manga si aggira in Giappone tra i 1800 e i 2000 yen (circa 30 mila lire)

dialoghi accompagnati da svariati disegni dei personaggi. Un caso isolato? Quasi. Per trovare un'altra simulazione sportiva non realizzata in modo approssimativo bisogna infatti arrivare praticamente ai giorni nostri, sino alla recente produzione di titoli PS2 e, nella fattispecie, ad **Hajime no Ippou Victorious Boxers**. Sviluppato dagli autori di **Boxer Road** per PlayStation, il gioco ne riprende parte del sistema di controllo offrendo un'accurata simulazione dello sport pugilistico. Una caratteristica importante, abbinata anche ad una grafica pulita e definita, specie per ciò che concerne la modulazione dei pugili, il cui aspetto riproduce fedelmente quello della loro controparte cartacea ed animata. Un'eccezione nella scarsa produzione sportiva legata all'animazione. Un agnello bianco in un gregge parecchio buio, che merita l'attenzione anche dei non appassionati dell'opera a cui è ispirato. Il gioco, non l'agnello…

Fase 2 – Racing: Anime su 4 ruote

Così come i giochi sportivi, anche quelli di guida soffrirono dell'inesperienza in questo campo degli sviluppatori del periodo. Per quanto non si siano raggiunte "singolarità" videoludiche quali il cinematic soccer, non vennero mai prodotti anime racing game in grado di competere con le loro controparti prive di licenze manghiane. A parte un unico tentativo, per altro non molto riuscito, di approccio realistico al genere con **Initial D** per PlayStation, la restante parte dei giochi di guida presentarono tutti formule di gioco di tipo arcade. Un panorama composto più che altro da racing con visuale dall'alto e in terza persona, oltre che da immancabili cloni di **Mario Kart**. Tutti solitamente accomunati da un modulo di guida studiato con superficialità e da un comportamento degli avversari estremamente prevedibile. Esemplare il caso di **Mach GO GO GO** di Tomy per PlayStation, le cui uniche caratteristiche positive risiedevano nella presenza della sigla originale dello storico anime e nell'elevata velocità di gioco. Controlli irrealistici e mal congegnati, la totale inutilità delle armi inserite nella macchina e la presenza di un solo tracciato lo resero per il resto inadatto anche ai fan più sfegatati del cartone animato. Praticamente la cronaca di un'altra occasione perduta.

Fase 3 – Puzzle & Growing simulation
Brevi sortite nelle nippo-nicchie

Per la realizzazione dei puzzle game dedicati a serie animate, gli sviluppatori non diedero mai sfoggio di particolare fantasia. Si trattò per la maggior parte di riproposizioni di classici quali **Tetris**, **Puyo Puyo** o **Columns**, con qualche piccola variazione sul tema come ad esempio **Bishojo Senshi Sailor Moon S Kurukkurin** (un gioco dall'elevato tasso di assurdità a base di cuoricini, da colorare e far esplodere tramite un puntatore) o **Ranma 1/2 Ougijaanken** (descritto brevemente nel box dedicato). Il genere dei growing game fu invece sfruttato molto limitatamente per realizzare trasposizioni videoludiche di cartoni animati. Tra i titoli più interessanti segnaliamo **Poket no Naka no Doraemon** e **Neon Genesis Evangelion Shito Ikusei**, entrambi titoli abbastanza recenti, realizzati da Bandai per Wonderswan. Il primo consentiva di allevare il proprio gattone marsupiale blu ed interagire con lui partecipando a diversi sottogiochi, nel secondo invece il giocatore aveva sette giorni a disposizione per sviluppare Adam cercando informazioni ed oggetti all'interno del quartier generale della NERV.

Fase 4 – Digital Comic
Tra gioco, avventura e fumetto

Siete alla folle ricerca di un gioco assolutamente orientaleggiante? Avete bisogno di alcune boccate di aria ludo-giapponese? Questo, senza dubbio, è il paragrafo adatto a voi. I digital comic sono un genere di gioco profondamente giapponese, nato come involuzione delle avventure grafiche. Due sono gli elementi principali che portarono alla loro nascita: la maggiore capienza offerta dai supporti ottici ed il ridotto budget necessario per produrli. In fondo si trattava solo di scritturare i doppiatori dell'anime che si desiderava trasporre per il doppiaggio dei dialoghi, preparare decine di disegni statici e qualche semplice animazione ed infine studiare l'ordine con cui questi dovevano essere mostrati a seconda della trama e delle (poche) scelte compiute dal giocatore. Scelte limitate ad azioni quali "parla", "guarda" e "muoviti", a cui si aggiungeva ogni tanto la necessità di selezionare una tra più risposte ad una domanda. La pigrizia di alcune software house fu talmente elevata da non fargli inserire nemmeno la possibilità di finale anticipato (e alternativo) del gioco in caso di scelta sbagliata. Tra i digital comic più lineari e meno interattivi segnaliamo **Mobile Police Patlabor Chapter of Griffon** di Riverhill Soft per PC-Engine CD-ROM e **Neon Genesis Evangelion Girlfriend of Steel** di Gainax per Saturn e PlayStation. Il primo riassumeva gli episodi riguardanti il Griffon della seconda serie di OAV di *Patlabor*, il secondo era invece una storia originale ispirata al celebre anime. La linearità del primo di questi due titoli, d'altra parte, sembrò giustificata alla luce del precedente lavoro di Riverhill Soft (**Top o Nerae! Gunbuster Vol. 1** per PC-Engine CD-ROM), caratterizzato da una "barra dello stress" che si rivelò assolutamente impopolare tra i fans della serie. Un indicatore che si riempiva di una tacca ogni qualvolta si compiva un'azione di gioco sbagliata, portando lentamente verso il game over. Come soluzione finale, Riverhill Soft optò così, per la realizzazione del successivo **Top o Nerae!Gunbuster Vol. 2**, per una più interattiva progressione "ad albero", le cui diramazioni potevano portare stavolta a finali alternativi anticipati. Alcune softco aggiunsero anche semplici sistemi di combattimento al genere, così da dare un'illusione di maggiore interattività al gioco. Fu il caso dei due **Cobra** (dal manga di Buichi Terasawa) per PC-Engine CD-ROM, dei due **Evangelion** per Saturn e del recente **Mobile Police Patlabor Game Edition** per PlayStation. Per compensare la ridotta qualità ludica dei digital comic, spesso i loro realizzatori erano (e sono) soliti inserire sottogiochi, quiz interattivi o archivi di informazioni relative alla serie animata. Elementi aggiuntivi di certo non in grado di compiere il miracolo di trasformarli in videogiochi, ma che almeno hanno avuto il merito, negli anni, di incrementarne il valore collezionistico.

Fase 5 – Strategici
Bagliori di pensiero sullo schermo

A parte qualche rara eccezione, le simulazioni strategiche ispirate all'animazione giapponese sono accomunate dalla medesima impostazione di gioco gestita a turni. Così com'è accaduto anche in altri generi videoludici, vedi gli attacchi casuali degli RPG nipponici, alcune scelte dovute a limiti tecnici delle prime console agli esordi delle simulazioni strategiche (**Venus Wars** e **Fushigi no Umi no Nadia** per Famicom) sono divenute una vera e propria "tradizione", seguita ancora ai giorni nostri. Accade quindi che anche i titoli più recenti mantengano una struttura basata su concetti arcaici, come ad esempio **Getter Robot Daisakusen** per PlayStation. In esso

*Oltre a possedere un sistema di controllo particolarmente scomodo, **Mach GO GO GO** è afflitto anche dalla pessima interpretazione strutturale dei dispositivi segreti con cui è equipaggiata la macchina.*

***Slam Dunk II Yosen Kanzenhan!!** per Super Famicom era una reinterpretazione dei primi giochi di **Captain Tsubasa** in chiave cestistica.*

BANDAI: STORIA & GLORIA DELL'ANIME-BUSINESS

Impossibile allineare le parole anime, manga e videogioco nella stessa frase senza concludere con un quarto termine: Bandai. Un nome evocativo, diventato negli anni una vera e propria sicurezza sia per appassionati di animazione giapponese sia per semplici videogiocatori. Per i primi la certezza di un numero impressionante di videogiochi da collezione, per i secondi la certezza di una quantità impressionante di spazzatura videoludica. Ma aver prodotto titoli di basso profilo non si è mai rivelato controproducente per Bandai. Il business del videogioco ispirato al manga ha infatti significato, nel corso degli anni, una sola cosa per la casa giapponese: entrate consistenti e continue. Ad oggi la società di Tokyo detiene i diritti di un imponente numero di serie animate (*Yamato*, *Macross*, *Gundam*, *Saint Seiya*, *Sailor Moon*, per citare solo alcuni nomi), controlla decine di compagnie/filiali in tutto il mondo (Banpresto, Sunrise, Yutaka, con divisioni in America, Corea, Inghilterra, Spagna) e opera nei settori più disparati, dal videogioco al giocattolo, dal film d'animazione ai contenuti per telefonia mobile e siti Internet. Un vero e proprio impero industriale, con tanto di business philosophy ufficiale ("Fornire intrattenimento senza tempo attraverso una creatività senza fine") e di slogan aziendale ("Sogni e creazione"). Una lunga serie di successi iniziata circa 50 anni fa da una semplice palla. Proprio così, una palla. Ma ripercorriamo la storia della società partendo proprio dagli albori…

La storia antica: dai '50 agli '80

Bandai nasce a Tokyo nel luglio 1950 per opera di Naoharu Yamashina. La compagnia, con capitale sociale di 1 milione di yen (circa 18 milioni di lire), inizia la sua attività con la vendita di giocattoli metallici, giocattoli in celluloide e braccioli salvagente. E' nel settembre dello stesso anno, a soli due mesi dalla fondazione, che avviene la commercializzazione del primo prodotto originale made in Bandai: la *Rhythm Ball*. Una palla che significherà un'escalation inarrestabile per la piccola compagnia giapponese, destinata negli anni successivi ad una crescita impetuosa. Nel 1951 l'inizio delle esportazioni, nel 1953 l'apertura del primo dipartimento di Ricerca & Sviluppo, nel 1955 la creazione del logo BC (Bandai Company), da quel momento in poi sinonimo di stile e qualità. E' il 1958 quando la televisione giapponese ospita la prima pubblicità di prodotti Bandai, accompagnati dal convintissimo slogan "la Scatola Rossa significa un prodotto di qualità BC" e seguito, l'anno successivo, dalla creazione di un nuovo logo, comunemente conosciuto come "Banzai Mark" e pensato per enfatizzare il fattore "qualità del prodotto". E' il delirio. Gli anni '60 e '70 si dimostreranno, se possibile, ancora più esplosivi del decennio precedente. Nel 1960 l'inizio della vendita diretta all'estero, nel 1961 l'incremento di 20 volte del capitale sociale e il cambio di nome in BANDAI, nel 1963 la creazione del primo giocattolo ispirato ad un personaggio televisivo: **Tetsuwan Atom**. Un emerito sconosciuto? Non esattamente, basti ricordare il nome con il quale tale personaggio conquistò i mercati occidentali: **Astroboy**, di Osamu Tezuka. In un crescendo aziendale dirompente, segnato dalla creazione continua di nuove divisioni e società satellite, Bandai attraversa oltre 20 anni di boom economico. Nel 1973 il modello giocattolo di **Mazinga Z** viene premiato all'International Trade Fair Toy Concours, nel 1978 avviene la creazione di Bandai America Inc., nel 1980 il lancio della prima serie di modellini in plastica di **Gundam**. Il processo di espansione della compagnia nel mondo è in pieno svolgimento. I tempi sono maturi: nel corso del 1981 lo sbarco in Europa. Nel mese di gennaio la costituzione della prima divisione europea, Bandai France. 11 mesi più tardi l'approdo in Italia, con la nascita di Bandai Italia. Gli interessi della casa giapponese, già enormemente differenziati, si espandono ulteriormente l'anno successivo. Il 1982 assiste alla nascita di un nuovo dipartimento, dedicato alla pianificazione e allo sviluppo di film d'animazione all'interno di Bandai. Nel 1985, invece, il vero e proprio battesimo della tradizione videoludica…

La svolta del 1985: Il primo videogioco

Novembre 1985: Bandai rilascia **Kinnikuman – Muscle Tag Match** (**M.u.s.c.l.e.** negli Stati Uniti), videogioco per NES ispirato all'omonimo anime/manga e primo titolo ad uscire dal reparto software della casa giapponese. E' un successo. Il gioco, una semplice simulazione di wrestling con protagonisti alieni e mostri di varia natura, vende oltre un milione di copie e diventa una hit in terra d'Oriente. Ma, cosa ancora più significativa, si tratta di un gioco assurdamente scarso. Un titolo modestamente giocabile e graficamente poco incisivo, che dal punto di vista ludico sarebbe stato destinato a non lasciare nessuna traccia di sé. Il motivo di un tale successo? Molto semplice: l'attrattiva esercitata dai piccoli e numerosissimi personaggi da collezione lanciati sul mercato dopo il successo della serie originale. Una mania che prosegue ancora oggi, con appassionati che setacciano le aste di mezzo mondo e intasano il web alla ricerca degli oltre 200 M.U.S.C.L.E.s messi in commercio, con l'obiettivo finale di completare una collezione che, secondo la definizione di uno stesso collezionista, è "uno tra i processi più ostici e scrupolosi del collezionismo stringichiappe di giocattoli". Una definizione che forse rende l'idea. E la prova evidente che i **Pokemon**, per gente navigata come questa, sono roba da dilettanti…

La storia recente: dagli '80 ai giorni nostri

Ma eravamo arrivati agli anni '80. Un decennio importante per Bandai, segnato in particolar modo dalla continua espansione della società in altri settori. Dopo l'animazione ed il videogioco, nel 1989 è il momento dell'industria musicale, nella quale Bandai fa il suo esordio con il lancio dell'etichetta Emotion. Nel frattempo i successi delle serie animate si susseguono senza sosta. *Saint Seiya* (*I Cavalieri dello Zodiaco*) nel 1987, *Sailor Moon* nel 1993, i *Power Rangers* ancora nel 1993. Nello stesso anno Bandai esordisce addirittura nella J-League, sponsorizzando per la prima volta una squadra di calcio, gli A.S. Fluegels. Nel 1994 un'altra tappa storica: Bandai si lancia sul mercato delle console producendo Playdia, sistema per "l'intrattenimento della famiglia" destinato ad un sostanziale fallimento. Ma su questo argomento ci riserviamo di tornare tra poco. Ormai, d'altra parte, siamo arrivati alle manie nipponiche più recenti, la cui storia si sovrappone ai giorni nostri. E' il 1996 quando nei negozi giapponesi viene lanciato l'uovo maledetto, il portachiavi in grado di scatenare più dibattiti televisivi di un'interrogazione parlamentare: il Tamagotchi. Il successo è tale che nel febbraio del 1997, a causa delle limitazioni produttive e della conseguente incapacità di rispondere alle richieste del mercato con Tamagotchi freschi, Bandai chiede scusa ufficialmente al popolo giapponese con una dichiarazione alla stampa. Solo due mesi dopo si perfeziona invece il lancio di un'altra mania a breve termine: l'Hyper Yo-Yo, prodotto che porterà nelle casse della società nuove consistenti entrate. Ma il 1997 è ugualmente un anno triste per la compagnia nipponica: il 28 di ottobre, all'età di 79 anni, muore infatti il fondatore di Bandai, Naoharu Yamashina. Quello che lascia è un impero mondiale dell'entertainment dal valore stimato in centinaia di miliardi di lire. Un colosso che, come per ogni colosso che si rispetti, non si ferma davanti a nulla, proseguendo sulla strada del business. Il 4 marzo 1999 segue così un'altra tappa storica: il ritorno di Bandai alla produzione di una console dopo il fallimentare progetto Playdia. Il Wonderswan irrompe sul mercato. E noi irrompiamo nel prossimo paragrafo…

Playdia, Pippin e Wonderswan
Incursioni nel mondo dell'hardware

1994: Bandai lancia Playdia, console con lettore CD, joypad ad infrarossi e softeca quasi totalmente ispirata all'animazione giapponese. Titoli come **Dragonball Z**, **SD Gundam**, **Sailor Moon**, **Ultraman** o **Hello Kitty**, per buona parte dedicati ad una fascia di giovanissimi o ultra-appassionati, e consistenti perlopiù in semplici giochi basati su full motion video. E' un bagno di sangue. Bandai abbandona l'operazione Playdia dopo averne riscontrato il fallimento, relegando quanto avvenuto nella storia più oscura della società. Seguirà una breve parentesi nel 1997, con la distribuzione del Pippin, un sistema multimediale basato su un Apple Power Macintosh. Quindi, due anni dopo, il ritorno sulla scena hardware-console vera e propria, con la nascita del Wonderswan…

Il Wonderswan, handheld nato tra le ombre della perplessità, è ormai storia dei giorni nostri. Nel 1999 Bandai lancia il primo modello, in bianco e nero, accompagnandolo con software di buon livello e ottenendo il supporto di case come Namco e Capcom. Nel dicembre 2000 l'uscita del nuovo modello, stavolta a colori, spinto questa volta dalle versioni dedicate dei primi **Final Fantasy**, realizzate appositamente da Squaresoft. Una console destinata a rimanere nell'arcipelago giapponese, ma comunque in grado di riscuotere finora un buon successo. Come dire: obiettivo cancellazione Playdia quasi raggiunto…

Bandai oggi
Un impero sul quale non cala mai il sole…

Siamo finalmente arrivati ai giorni nostri. Sono trascorsi 50 anni dal giorno nel quale Naoharu Yamashina fondava, in un distretto di Tokyo, una società per la vendita di giocattoli e braccioli salvagente. Mezzo secolo nel quale Bandai è cresciuta esponenzialmente, fino ad occupare una posizione di assoluto prestigio sul mercato mondiale. Ad ottobre 2000 il capitale societario, pari a 1 milione di yen nel 1950, veniva stimato in 23.626 milioni di yen (circa 420 miliardi di lire). Ad aprile 2000 il numero di dipendenti della società era calcolato in 986 persone. La fine del millennio si è chiusa per il gruppo Bandai con la stesura di un piano triennale riguardante il periodo 2000-2003. Un piano a medio termine con l'obiettivo, da raggiungere entro il mese di marzo 2003, di diventare il primo "fornitore di contenuti per l'intrattenimento" del pianeta. Una nuova (e umile) sfida per una giovane società di 51 anni…

La softeca di Playdia era quasi interamente dedicata ad un'utenza molto giovane. Un fattore che portò alla pubblicazione di titoli edutainment come questo Ultraman ***Welcome to Alphabet TV****: un'impresa disperata di insegnare un po' d'inglese ai katakanissimi bimbi giapponesi*

Kinnikuman – Muscle Tag Match *(1985), primo titolo ispirato all'animazione prodotto da Bandai. Una testimonianza delle radici della società per due caratteristiche: il valore ludico diremmo limitato ma, al tempo stesso, la simpatica riproposizione dei famosi personaggi e delle loro mosse.*

albergano tutte le classiche caratteristiche delle simulazioni strategiche nipponiche, quali la rappresentazione del campo di battaglia con una mappa bidimensionale, la visualizzazione dello scontro tra nemici tramite un'animazione, la costante superiorità numerica dei nemici per compensare la carenza dell'intelligenza artificiale e la divisione di ogni turno di gioco in due fasi di attacco e movimento dedicate rispettivamente ad entrambe le fazioni. Ad attrarre l'appassionato in questi casi sono principalmente il soggetto trattato, la rappresentazione dei combattimenti e l'eventuale presenza di elementi complementari. Caratteristiche pienamente soddisfatte dal suddetto titolo Bandai, che racchiude efficacemente in un'unica storia tutte le serie legate alla saga di *Getter Robot* (anche le più bizzarre), riproduce gli scontri tra i mech con una grafica poligonale più che discreta, contiene un divertente simulatore di agganciamento dello Shin Getter Robot e numerose sequenze animate inedite. Queste ultime, doppiate con le medesime voci delle serie originali, sono realizzate mantenendo inalterato lo stile grafico dei manga di Ken Ishikawa e Go Nagai, ottenendo così un ulteriore incentivo per i fan dei due padri della super robot animation. Mentre per la fantascienza robotica si è sempre optato per le simulazioni strategiche, con gli anime di genere fantasy viene invece privilegiata la formula del simulation RPG. Questa miscela elementi da gioco di ruolo, quali personalizzazione dei protagonisti e fasi esplorazione, con un sistema di combattimento di tipo strategico. La differenza con gli RPG da battle system complessi come **Lodoss War** per PC-Engine è rappresentata dalla netta prevalenza della parte bellica rispetto a quella avventurosa. Tra gli esempi più significativi di questo genere di giochi vi sono i due **Slayers Royal** prodotti da Kadokawa per PlayStation e Saturn. Le sezioni dedicate all'interazione con i personaggi e all'acquisto dell'equipaggiamento sono gestite da una semplice interfaccia punta e clicca bidimensionale. La scelta della locazione che si vuole visitare, l'oggetto che si vuole recuperare o la persona con cui si desidera dialogare vengono selezionate posizionandovi sopra un puntatore guidato con il pad. Più sofisticata la gestione delle battaglie che, differentemente dalla quasi totalità delle simulazioni strategi-

La presenza di sequenze filmate interamente inedite, la rappresentazione in grafica poligonale dei combattimenti ed il simulatore di agganciamento delle Getter Machine rendono **Getter Robot Daisakusen** *un acquisto imperdibile per un appassionato di robot animation.*

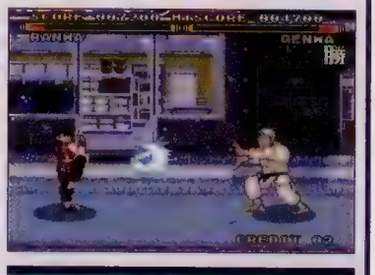
U.S.A. DEMOLITION
Accenni di storia dell'adattamento occidentale

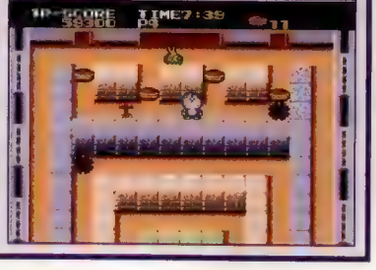
L'adattamento dei videogiochi orientali per il mercato americano non è un argomento nuovo su queste pagine. Affrontato in occasione dello speciale localizzazione di due mesi fa (*La Videotorre di Babele*), il tema delle devastazioni videoludiche trova nuova linfa in questa sede, con un'attenzione particolare al riguardo degli adattamenti culturali più che alle mere censure. Una lunga storia fatta di modifiche operate per avvicinare i giochi al gusto occidentale o, più semplicemente, per evitare di pagare pesanti diritti di sfruttamento d'immagine, cancellando ogni traccia del manga di origine. Una piccola fiera dell'ironia da percorrere sulle orme di alcuni esempi…

Quando, nel 1986, **Dragonball: Shen Long no Nazo** iniziò ad essere tradotto per l'esordio della serie negli Stati Uniti (unico titolo di Dragonball per Famicom a poter vantare una conversione negli States), la coscienza di quale fosse la follia adattatoria americana non era ancora diffusa come oggi. L'opera degli adattatori statunitensi fu micidiale. **Dragon Power**, questo il nome del gioco nella sua versione a stelle e strisce, perse ogni riferimento al manga originale. Goku venne barbaramente tosato ed il suo sprite ridisegnato con capelli corti e fascetta alla fronte in stile karateka; i nomi di alcuni personaggi vennero cambiati, con Oolong e Bulma che divennero Pudgy e Nora; ogni riferimento sessuale venne convertito alla morale occidentale, sia con interventi grafici (la visualizzazione di mutandine diventò la visualizzazione di sandwich), sia con interventi su trama, dialoghi e situazioni. In definitiva: un'opera di placida devastazione. 2 anni più tardi, nel 1988, gli adattatori americani diedero nuovamente il meglio di sé in occasione dell'uscita del primo **Captain Tsubasa** (Famicom) negli Stati Uniti. Il titolo diventò magicamente **Tecmo Cup Soccer**, il protagonista, Oozora Tsubasa (Holly Hutton) divenne un biondo e arianissimo Robin Field, tutti i personaggi del gioco vennero ridisegnati, tutti i nomi delle squadre cambiati, con la Nankatsu di Tsubasa, ad esempio, che prese il nome di Gems. Dal processo di massacro, al quale andò incontro anche la musica originale, riscritta per l'occasione, si salvò solamente il commentatore visualizzato nella parte bassa dello schermo, ma solo perché non appartenente ufficialmente alla serie e quindi non sottoposto al pagamento di diritti. Nel 1993 un altro capolavoro: **Ranma 1/2 Chounai Gekitou Hen**, pubblicato su Super Famicom l'anno prima da Masaya in Giappone, viene trascinato in occidente da Irem, trasformato in un improbabile **Street Battle** e il suo cadavere lanciato sul mercato yankee. I bambini americani possono così usufruire di personaggi completamente ridisegnati, con tanti piccoli accorgimenti utili a non crearne dei futuri serial killer. Nella sua incarnazione femminile Ranma diventa un uomo, Kodachi diventa un pagliaccio, il preside della scuola un robot, Kuno un militare dotato di spada vera (mentre in origine usa un bokken, una spada di legno), Shanpoo una specie di ninja. Genma viene infine trasformato in un punk, con ovvia cancellazione della trasformazione in panda nella winning pose. L'aspetto più umoristico si rivela l'incompletezza dell'adattamento, laddove le animazioni principali non vennero modificate creando così anomalie quali personaggi maschili con movenze tipicamente femminili. Così, mentre la musica originale veniva rimpiazzata da musica simil-elettronica, i fondali ridisegnati e i campionamenti vocali sostituiti, gli adattatori trovavano il tempo per alcuni colpi di classe, quali la sostituzione del kanji di vittoria alla fine di un round con un braccio muscoloso. Ma nessuna console è stata esente da processi di questo tipo. **Doraemon: Meikyuu Daisakusen**, titolo di Hudson del 1989 per PC-Engine, venne convertito ad esempio senza il minimo scrupolo, cancellando nuovamente ogni riferimento a fatti, cose o persone animate. Il gatto con la tasca in pancia dove sta dentro tutto osservò impotente al cambiamento di personaggi, musica ed oggetti. I dorayaki (dolci prediletti da Doraemon) diventarono forzieri del tesoro, la time machine composta da un tappeto ed uno scrittoio trovò nuova forma in un veicolo più tecnologico, quasi prossimo ad un'astronave, ma senza che, paradossalmente, ne venisse cambiato il nome (magic carpet ship). Il povero gatto, come se non bastasse, divenne un omino in tuta spaziale e jetpak d'ordinanza. Questo per dire che ai responsabili di tutto questo la fantasia certo non mancava…

Il lavoro di adattamento per il mercato americano è un processo talvolta anche minimale. Una serie di piccoli interventi effettuati anche su elementi non eclatanti dei videogiochi. Basti pensare a **Gegege no Kitaro** per Famicom, diventato **Ninja Kid** in Occidente e nel quale vennero cambiati lo sprite e l'arma principale, prima potere magico residente nell'orbita oculare vuota, quindi trasformata in semplice pugnale ninja kunai. Oppure ad **Area 88**, trasformato in un improbabile **U.N. Squadron**, laddove i devastanti piloti del gioco diventavano onestissimi piloti delle Nazioni Unite in missione di pace. O ancora: **Kujaku Ho 2** per Megadrive, il cui titolo venne trasformato in **Mystic Defender** e il cui protagonista (Kujaku Ho, appunto) trovò il nuovo nome di Joe Yamato. Situazioni a volte anche paradossali, con quest'ultima cartuccia, ad esempio, contenente entrambe le ROM, giapponese ed americana, ed in grado di essere giocata in versione originale orientale in caso di utilizzo di un Megadrive giapponese o di un adattatore con modifica per il country code. Una citazione merita d'altra parte anche il celeberrimo Kenshiro, riabbigliato con apposito kimono per l'esordio su Master System (**Hokuto no Ken**, diventato **Black Belt** in occidente), rinominato come Riki e abbandonato in livelli non più post-atomici, ma contemporanei, con tanto di fondali e nemici ridisegnati. L'anomalia risiede in questo caso in un semplice fatto: la scelta di lasciare intatte le animazioni d'esplosione degli avversari, elemento del tutto inaspettato. Per i fan gaijin del sopravvissuto, comunque, la sofferenza non era destinata a terminare su Master System. La versione Megadrive (ancora intitolata **Hokuto no Ken**, ma trasformata in **Last Battle** in Occidente) non solo vide Ken diventare Aarzak, ma subì quel lavoro di censura mancato nella versione Master System. Eliminato il sangue si decise di cancellare grossolanamente anche le esplosioni degli avversari minori. Volendo mantenere intatte quelle dei boss (ma non potendo far esplodere una persona in un videogioco, questo è assolutamente chiaro) la decisione fu quindi quella di ricolorare i boss stessi con nuove tinte che potessero renderli simili ad alieni. E fine del problema socio-etico…

Questa la breve storia della digestione economico-culturale yankee. O meglio, solamente un accenno riguardo ad un fenomeno evidentemente molto più vasto. Un'agonia sulla quale potremmo ancora dilungarci, ma che preferiamo interrompere qui, sperando di non aver infierito troppo su chi legge queste pagine.

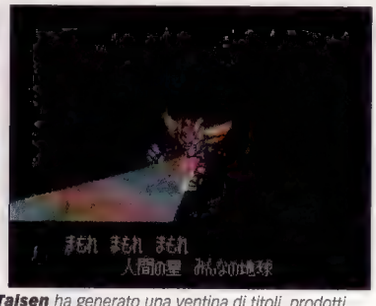




che nipponiche, avviene interamente in tempo reale. Riprodotte in una mappa di gioco tridimensionale con inquadratura prospettica, le unità del giocatore e della CPU eseguono gli ordini a loro assegnati contemporaneamente. Per andare incontro ai gusti dei videogiocatori nipponici, solitamente non amanti degli strategici troppo frenetici, l'assegnazione dei comandi alle proprie truppe viene effettuata a gioco in pausa. Ma l'intolleranza dei giapponesi nei confronti nelle simulazioni in tempo reale è anche la causa del ridottissimo numero e dello scarso valore qualitativo di giochi di questo genere con ispirazione manghiana. Il prodotto più interessante dal punto di vista sia ludico che collezionistico è indubbiamente **Space Battleship Yamato** di Bandai per PlayStation. Il gioco permette di ripercorrere il viaggio della nave spaziale Yamato dalla terra al pianeta Iskandar, per recuperare il cosmo DNA e salvare il proprio pianeta. Per arrivare all'obiettivo si è liberi di scegliere la rotta preferita decidendo se sia il caso di ingaggiare battaglia con le navi nemiche o tentare la fuga. Gli unici passaggi obbligati sono gli eventi legati alla sceneggiatura originale della serie quali l'attacco alla base da cui vengono lanciate le bombe nucleari contro la Terra. Rappresentati interamente in grafica poligonale, i combattimenti nello spazio sono gestiti assegnando in tempo reale gli ordini agli ufficiali al comando delle varie sezioni della nave e alla squadriglia dei caccia spaziali. Sebbene strutturalmente meno sofisticati, anche gli scontri a terra tra le truppe sono gestiti in tempo reale, selezionando i vari soldati ed indicando loro gli obiettivi da attaccare. Oltre all'aspetto bellico della missione è inoltre necessario curare quello gestionale, assegnando gli uomini alla riparazione dei ponti della nave, curando i feriti e fabbricando le munizioni. Di questa complessa ed avvincente simulazione è stato realizzato anche un seguito, sempre per PlayStation, dedicato al secondo lungometraggio animato *Space Battleship Yamato 2 Arrivederci Yamato*. Sebbene simile dal punto di vista simulativo, l'eccessiva intenzione da parte di Bandai di narrare più efficacemente la trama del film ne ha allungato eccessivamente dialoghi e scene d'intermezzo, spezzando con inopportuna frequenza il ritmo di gioco. Ma con questo si conclude anche la fase 5. Quello che rimane ora è solo il finale. Un finale riservato al simbolo dell'animazione giapponese, i robot, interpretati però stavolta in chiave necessariamente deformata. Una serie di titoli che fa praticamente genere a sé: Super Robot Taisen.

Fase 6 - Super Robot Taisen
Potere ai Super Deformed

All'inizio degli anni novanta, sulla scia della popolarità dei giochi legati a **SD Gundam**, Banpresto decise di realizzare il sogno di ogni anime fan: un gioco che riunisse più serie animate robotiche in un solo titolo. Scelto Game Boy come macchina più adatta ad ospitarlo, specie per motivi economici, la società nipponica diede così il via allo sviluppo di un gioco di strategia a turni la cui commercializzazione avvenne il 20 aprile del '91. Strutturalmente il gioco era ancora piuttosto elementare: in una mappa bidimensionale erano rappresentati i volti dei robot appartenenti al proprio esercito, che dovevano essere selezionati uno alla volta ed indirizzati contro il nemico. L'attacco di un bersaglio poteva comportare, nel caso ci si trovasse nel suo raggio di tiro, la sua risposta immediata, fattore che andava tenuto in seria considerazione. Terminato il turno, toccava alla CPU gestire le sue truppe, che a loro volta dovevano attendersi il contrattacco di quelle del giocatore. L'immediatezza dell'impostazione di gioco e la popolarità dei suoi protagonisti (*Gundam*, *Mazinger Z* e *Getter Robot*) fecero immediatamente presa sul pubblico nipponico, convincendo Banpresto a realizzare un sequel per Famicom uscito sette mesi più tardi. Ebbe così inizio una delle più longeve saghe videoludiche nipponiche, la cui evoluzione ha toccato la maggior parte delle console realizzate in Giappone. Vista la costante popolarità ottenuta da ogni episodio prodotto, l'impostazione di gioco non ha mai subito drastici cambiamenti. Il sempre maggior numero di serie animate comprese nel gioco, a cui si sono aggiunti alcuni personaggi inediti, e la cura nella realizzazione dei rispettivi protagonisti e robot è sempre stato sufficiente a consentirgli di magnetizzare l'attenzione degli anime fan nipponici. Specialmente quando, con il passaggio della serie su PlayStation, il supporto ottico permise di includere le voci dei doppiatori originali ed inserire diversi FMV. E' per questi motivi che Banpresto si è sempre limitata ad affinare la struttura di gioco con graduali modifiche, quali la possibilità di usare abilità speciali (una sorta di incantesimi), trasportare i propri mezzi all'interno di un'astronave madre, personalizzare le caratteristiche



*In dieci anni di esistenza la saga di **Super Robot Taisen** ha generato una ventina di titoli, prodotti per quasi tutte le console disponibili sul mercato, per la gioia di migliaia di fan.*

gameON Magazine.
Il mondo dei videogiochi, visto da vicino.

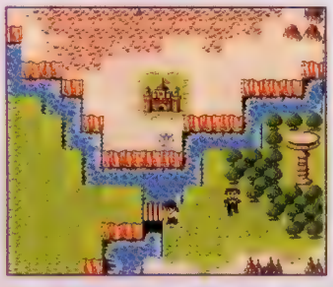
Quando c'è in gioco l'informazione, la competenza non è un gioco. **gameON Magazine** è il nuovo punto di riferimento della Rete per notizie, anteprime, recensioni, approfondimenti e speciali sul mondo dei videogiochi per PC e console. **gameON Magazine**, l'informazione pixel dopo pixel.

www.gameon.it

game ON

ODDITIES - Famicom Jump e l'esperimento del videogame-shake

Non si può dire di aver veramente visto una speculazione sul videogioco se non si ha mai avuto modo di provare **Famicom Jump: Eiyuu Retsuden**. Pubblicato per Famicom da Bandai (in collaborazione con Shueisha) nel 1988, il gioco fu realizzato appositamente per celebrare i 20 anni di esistenza della rivista Weekly Jump, culla di numerosi manga di successo. Secondo la terrificante trama un lettore della rivista veniva trascinato all'interno della stessa, accedendo ad un mondo fantastico popolato dai più famosi personaggi dei manga, tra i quali Kenshiro, Goku, Arale, Jojo, i Saint Seiya e molti altri. La struttura prevedeva un'impostazione con visuale dall'alto, oltre che sezioni di combattimento con medesima inquadratura da affrontare ogni qualvolta ci si imbattesse in un avversario. L'intento ultimo di tornare al mondo reale era subordinato al recupero delle 7 sfere del drago e all'interazione con gli altri personaggi presenti. Tra una "missione" ed un combattimento il gioco faceva così leva su trama e personaggi per spingere il giocatore a sorvolare sul valore ludico lordo, effettivamente un po' carente. Un'operazione degna dei migliori sogni da otaku, che nascondeva però piccole dosi di fascino nelle tante citazioni inserite da Bandai nel corso del gioco. Un esperimento che si meritò oltretutto un sequel (un sequel non si nega a nessuno), strutturato in maniera leggermente differente rispetto al primo episodio e che venne pubblicato con il titolo di **Famicom Jump 2: Saikyou no 7 Nin**. Ma questa è un'altra storia…



dei robot, aggiungervi dei dispositivi da recuperare sul campo di battaglia oppure variare la progressione della trama. Lo stesso vale per la realizzazione tecnica, che non si può dire abbia mai sfruttato l'hardware su cui giravano i giochi. A parte un tentativo fallimentare e mai più ripetuto di disegnare i robot in stile realistico nel '96 (**Shin Super Robot Taisen**), i robot sono inoltre sempre stati disegnati con le proporzioni superdeformate, mentre la mappa di gioco è rimasta perennemente bidimensionale. L'unico drastico rinnovamento cosmetico si è avuto solo di recente con i **Super Robot Taisen Alpha** e **Alpha Gaiden** realizzati per PlayStation. Le animazioni con cui vengono rappresentati i combattimenti, un tempo dalla staticità imbarazzante, sono state migliorate in complessità e fluidità. La mappa di gioco viene mostrata ora con una più curata inquadratura isometrica, che gli ha consentito di abbandonare il piatto aspetto iniziale in favore di uno più tridimensionale. Modifiche che il pubblico ha accolto in modo estremamente positivo, dato che entrambi gli episodi hanno superato il mezzo milione di copie vendute. Come accade spesso in questi casi, la popolarità della formula di **Super Robot Taisen** ha portato Banpresto a realizzare svariati spin-off, comprendenti due simulazione strategiche in chiave realistica (**Battle Robot Retsuden** per Super Famicom e **Real Robot Battle Line** per PlayStation), uno sparatutto poligonale a percorso prefissato (**Super Robot Shooting** per PlayStation), uno sparatutto ad incontri (**Real Robots Final Attack** per PlayStation) ed un picchiaduro poligonale (**Super Robot Spirits** per Nintendo 64). Recependo le potenzialità di una simile struttura, la concorrenza ha tentato oltretutto di imitare quanto ideato da Banpresto. La prima è stata Takara, che ha realizzato due simulazioni strategiche con grafica isometrica per PlayStation dal titolo **Shinsetai Robot Senki Brave Saga**. L'impiego di serie animate dal target più basso rispetto a **SRT** ed una migliore qualità cosmetica, prima dell'arrivo dell'**Alpha**, gli hanno permesso di guadagnarsi una sua nicchia di appassionati, specie tra i più giovani. Sunrise, proprietaria dei diritti di tutte le serie incluse in **Brave Saga**, visto il risultato ottenuto da Takara, ha sfruttato da parte sua l'ampio numero di licenze in suo possesso per produrre un ennesimo clone per Dreamcast intitolato **Sunrise Eiyuutan**. Più simile ad un gioco di ruolo che a una simulazione strategica, questo titolo è stato anche convertito per PS2 con il titolo **Sunrise Eiyuutan R**. Ma il livello raggiunto dalla popolarità di **Super Robot Taisen** si è rivelato inarrivabile. Talmente elevato che la sua sfera di influenza è andata ben oltre il mondo videoludico. E' infatti merito suo se negli ultimi anni tra l'anime fandom nipponico si è ridestato l'interesse per l'animazione robotica degli anni '70/80. Le dettagliatissime riproduzioni in scala dei super robot "The Soul of Chogokin" messe in commercio da Bandai, la produzione della serie di OAV *Change Getter Robot*, l'ideazione di *Mazinkaiser* da parte di Go Nagai (nuovo Mazinga realizzato appositamente per il gioco) e la formazione del gruppo "Robonation" da parte dei cantanti storici delle sigle di anime robotici, sono tutte conseguenze di quel semplice gioco di strategia prodotto per una console portatile a 8-bit dieci anni fa.

Game Over: Alla ricerca della conclusione fantasma

Quali somme tirare al termine di uno speciale di questo tipo? Esistono davvero delle conclusioni degne di un paragrafo dedicato? Forse solo due piccoli elementi sono emersi in queste pagine. Il primo è che il videogioco ispirato al manga soffre oggi della stessa crisi del videogioco tradizionale. Una crisi molto probabilmente inevitabile. L'esaurimento dei generi esplorabili e delle idee è un fattore che coincide con il calo delle vendite e contro il quale combattono designer, produttori, ma anche videogiocatori. Il secondo è che l'evoluzione del mercato ha innalzato ulteriormente gli investimenti necessari per la produzione di un videogioco. Un elemento di disturbo per una categoria di giochi spesso costretti in budget limitati e realizzati con l'obiettivo primario di sfruttare un nome famoso. E' la fine del videogioco ispirato al manga? Probabilmente no. E' un'evoluzione. La commercializzazione di console con potenza superiore, a cavallo tra gli anni '80 e i '90, ha significato il superamento di un limite molto importante per questo genere di produzioni. Mentre i sistemi ad 8 bit non garantivano un impatto visivo degno del design di un manga, i 16-bit garantirono la possibilità di portare su schermo sprite finalmente somiglianti ai personaggi di riferimento. Aumentavano le possibilità espressive ed evocative. Il videogioco si avvicinava all'anime originario. Oggi il processo è ancora in corso. E nella difficoltà di proporre giochi di valore si sceglie di proporre materiale per collezionisti, profondamente fondato sul marchio più che sul valore ludico. Forse click manga e rhythm game, sotto questa luce, non sono solo freak-games. Forse rappresentano i primi passi verso una nuova concezione del manga-videogame. E' possibile che il mercato di queste produzioni si stia in effetti dividendo. Da una parte le sortite verso un nuovo approccio, potentemente volto agli appassionati, dall'altra la riproposizione di generi classici con l'impiego di risorse limitate, praticamente in scia rispetto al videogioco tradizionale, ma con un ritardo costante di alcuni anni. Le anime digitali, insomma, non sono morte. Viva le anime digitali…

RISORSE IN LINEA: Anime, manga e videogiochi nella rete…

L'Anime Video Resource Center (a destra) è un buon punto di partenza per informazioni incentrate sulle serie principali. DBZ (sopra) è invece una vera bibbia web, imperdibile, anche per merito della buona realizzazione grafica.

Anime video games list (www.faqs.org/faqs/games/anime-faq) Un elenco smisurato (seppure inevitabilmente incompleto e con diversi errori) comprendente i videogiochi tratti da manga/anime e tutti quei titoli che, al contrario, sono serviti d'ispirazione per la realizzazione di manga/anime. Il sito, completamente testuale, raccoglie i videogames per console e coin-op, offrendo però un numero limitato di informazioni per ogni gioco. In ogni caso si tratta di un punto di riferimento fondamentale per qualsiasi consultazione.

Anime Video Resource Center (www.lupinencyclopedia.com/avrc/index.php3) Meno esteso ma meglio strutturato rispetto all'*Anime video games* list. L'organizzazione ipertestuale per serie (circa 80) permette di accedere a sezioni specifiche nelle quali trovare l'elenco di tutti i titoli realizzati fino alla generazione 16-bit, con dati, screenshot ed eventuali links. I collegamenti ad altri siti specializzati permettono di approfondire le ricerche con facilità.

DBZ (www.dbz.superpope.com/dbzshrine/index.html) Una tappa obbligata per ogni appassionato di *Dragonball* che si rispetti. Informazioni sulla serie televisiva e sui film, ma soprattutto un'estesa sezione riguardante tutti i videogiochi tratti da *Dragonball*, comprendente cover, recensioni, screenshot, links e file multimediali. In inglese.

Anime Web Turnpike (www.anipike.com) Una delle principali risorse del web per quello che riguarda manga e animazione. Una copertura massiccia del settore, con centinaia di link a immagini, fan club, siti dedicati e quant'altro si possa immaginare. La sezione videogiochi, pur essendo una parte leggermente periferica del sito, vanta comunque una buona completezza.

AREA NORD MILANO
PUNTI VENDITA

Cavigate (MI) 20061 Strada Provinciale 208
tel. 02 92171250 Fax 02 92171254
Paderno (MI) 20037 Strada Provinciale
tel. 02 89086356 Fax 02 99086208
Assago (MI) 20090 Viale Milanofiori
tel. 02 57541423 Fax 02 8252977
Giussano (MI) 20034 Via Prealpi snc
tel. 0362 316234 Fax 0362 316238

AREA NORD MILANO
PUNTI VENDITA

[illegible] (VC) 13100 Tangenziale sud
tel. 0161 299711 Fax 0161 299765
[illegible] (MI) 20098 Via della pace
tel. 02 98241031 Fax 02 98241010
[illegible] (NO) 28100 Corso della Vittoria
tel. 0321 4265111 Fax 0321 426581
Gallarate (VA) 21013 Viale Milano, 163
tel. 0331 799019 Fax 0331 799833

Carrefour

Dal 1 al 30 giugno 2001

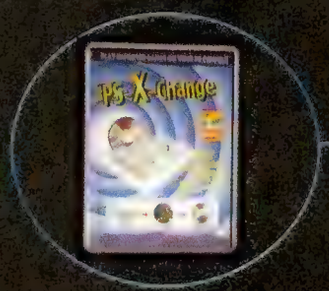
prezzi pazzi

LCD SCREEN

Rende la tua PSone™ una console portatile a tutti gli effetti grazie ad uno schermo a colori completamente regolabile. L'LCD SCREEN, chiudendosi su se stesso dopo l'uso, protegge e conserva la console durante il trasporto. Fornito di uscite AV.

PS-X-CHANGE

Permette di utilizzare giochi Americani e Giapponesi su console Playstation™ PAL. Compatibile con Playstation™ e PSone™. Facile da usare grazie alle istruzioni contenute al suo interno.



DVD REMOTE CONTROL

Telecomando per la PS2™. Permette di utilizzare contemporaneamente il DVD e la PS2™. Consente un controllo completo della lettura dei DVD, CD musicali e dei giochi Playstation™.

volante GT MINI WELL

Permette un reale controllo della guida anche ad alte velocita'. Compatibile con PS 2™ e Playstation™.Adatto ad ogni gioco di guida e con tutti i sistemi analogici e digitali. Vibrante, opzione Dual Shock inclusa. Sterza a 150°.

motorcycle SPEED TRIPLE

L'innovativo volante realizzato fedelmente dalla realta'. Compatibile con PS2™ e Playstation™. Dotato di manopole antiscivolo e led luminosi per un controllo realistico dell'accellerazione e della frenata. Per gli amanti delle due ruote.

VERTICAL STAND

Struttura realizzata in plastica ultra-resistente che consente di reggere la console PS2™ in posizione verticale. Inoltre, grazie alla sua struttura pensata nei particolari, potrai trovare un posto alle tue memory card e ai tuoi CD senza custodia.

ATOMIC ACCESSORIES

fidati dell'esperienza

RISERVATO AI RIVENDITORI

Vuoi esserci anche tu nella prossima pubblicita' ATOMIC ? Chiama al 02 38199.1. Un incaricato sarà a tua disposizione. Ti stiamo aspettando...

ATOMIC-ACCESSORI

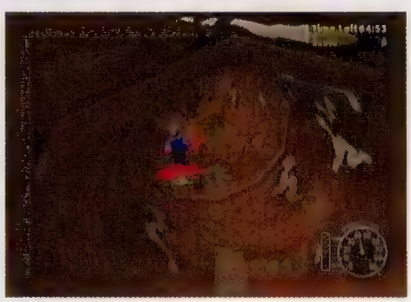
linee di prodotto

- Linea ATOMIC-ACCESSORIES per PSone™ tutto per rendere questa straordinaria console portatile.
- Linea [illegible] per Playstation™ scopri come elevare la potenza della tua Playstation™.
- Linea ATOMIC ACCESSORIES per Gameboy™ [illegible]

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **RAINBOW STUDIOS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **4 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **FINE GIUGNO**

ATV Offroad

Forse stavolta abbiamo beccato il gioco di *offroad* giusto...



UUUUUUUUUUUUUUUUUUUUAAAAAAAAAAAAAAGGGGHHHH!!!

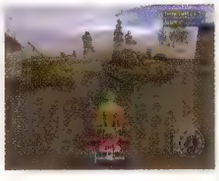
Ormai dopati dall'aspettativa per **Gran Turismo 3 A-Spec** e imbolsiti dalle sedute a **Formula One 2001** (è un complimento, anche se non lo sembra), quasi quasi ci dimenticavamo del genere off-road. D'altronde il blocco mnemonico è imputabile anche a prodotti come **4X4 Evolution** o **Smuggler's Run** che, pur essendo discretamente giocabili, non testimoniano di certo eccessivo impegno, non denotano effetti speciali particolari, insomma non fanno il botto. In ogni caso, meglio il secondo, tecnicamente più valido. Ma arriva mamma Sony a ricoprire tutto di fango, terra, ghiaia, detriti e quant'altro c'è di antiautostradale sul nudo suolo terrestre: a ricamare traiettorie su questo fondo terremotato sono stavolta gli ATV (All Terrain Vehicle), mezzi concepiti per sopportare le angherie di queste superfici disastrate e ammortizzare gli urti dopo balzi grattacielici. Insomma, ci si diverte una cifra a guidarne uno e sono forse più sicuri di una moto da cross, anche solo per il fatto di avere due ruote in più. Il gioco si sforza di sviscerare tutti gli aspetti legati a questa disciplina motoristica: in particolare, le difficoltà legate a una guida tutta balzi e controbalzi e l'esibizionismo dei tricks. Che ci crediate o meno, c'è gente che con un ATV esegue praticamente le stesse evoluzioni di Ricky Carmichael su una moto da cross: difatti, pur essendo a tutti gli effetti delle quattroruote, i mezzi sono abbastanza piccoli e, soprattutto, totalmente scoperti. Ciò consente ai piloti di rimanere attaccati all'ATV solamente con le mani nella richiestissima "figura" Superman oppure di sedersi addirittura sul manubrio (proprio così, non il volante, il manubrio, il che le accomuna comunque a delle moto). Certo, scontri e involontarie "eiezioni" sono all'ordine del giorno, esattamente come nel motocross, ma quando uno viene disarcionato potrebbe farsi molto più male in questa disciplina rispetto a quella analoga a due ruote.

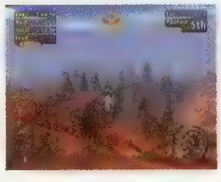
Il gioco prevede quattro differenziazioni che abbracciano le sotto-specialità descritte. Partiamo con la modalità Maxxis Nationals, ovvero la categoria che vi catapulta sui tracciati più "studiati" nel design e nello scenario di contorno, praticamente assimilabili alle piste elaborate di un tipico racer. Gli scenari sono praticamente degli archetipi, nel senso che sono caratterizzati più dalla loro tipologia ambientale che da particolari sparsi ai bordi dei tracciati. C'è il deserto sahariano e quello americano, le montagne innevate e quelle senza neve, e via così per un totale di una decina di percorsi. Cambia anche l'orario: si va da giornate inondate di sole, alle tenebre, al crepuscolo etc. Ogni percorso è caratterizzato comunque da una spiccata e nevrotica montuosità, fatta apposta per fungere in alcuni frangenti da rampa di lancio o per mettere alla prova il vostro senso del ritmo con un'irregolare sequenza di gibbosità. Nella prima modalità, Maxxis Nationals, si gioca a punti ed è richiesto un certo piazzamento (il massimo che abbiamo visto è il quarto posto) per poter partecipare alla gara successiva. In caso di fallimento, potete ritentare all'infinito senza ripercussioni sulla classifica generale. Seconda modalità: Stadium Supercross. Si gareggia stavolta in uno stadio su un tipico sterrato da motocross, con corsie molto più strette e con cunette e baratri ovviamente meno vertiginosi della modalità precedente. Dei tipici percorsi (sette) da cross indoor, insomma. Anche qui conta il piazzamento. Arriviamo alla terza modalità: la Freestyle Compo è totalmente votata alle evoluzioni aeree e come struttura potrebbe essere affiancata a uno degli episodi della saga di **Tony Hawk**, ma anche l'"audacità" degli scenari corrobora questo parallelismo con la grande serie di skate. Il paesaggio è anche qui estremamente collinoso, ma che ne dite di aggiungerci una base militare (praticamente un classico), una stazione ferroviaria o un impianto industriale? Sono tre dei cinque scenari allestiti per eseguire irriverenti tricks e salti di gittata spaventosa, che sono quelli che vi procureranno i punti necessari per passare allo scenario successivo. Il tutto in un tempo limite di varia entità. Arriviamo alla quarta modalità di gioco: Cross Country Enduro. Non mettetevi a ridere, ma è il modo che accomuna **ATV Offroad** a **Mario**

Nonostante in alcune modalità non incidano sul punteggio, i salti-record vengono comunque segnalati per esaltare il giocatore…

Kart: si tratta di rincorrersi negli stessi cinque scenari della modalità precedente attraversando obbligatoriamente dei waypoints (cioè dei traguardi intermedi) sparsi lungo il percorso. Correrete disperati lungo i binari mentre convogli chilometrici stanno per travolgervi, oppure sprinterete su una pista di atterraggio: è l'unica isola felice d'asfalto che incontrerete in tutto il gioco! Chiaramente questa modalità è quella che riaccenderà il sacro fuoco arcade nelle vostre vene e che rende ancora più ecumenico il gioco. Se infine scegliete l'ultima modalità, Pro Career, vi aspetta tutto quello che abbiamo descritto, in un *tour de force* che plasmerà il vostro curriculum di pilota di ATV multidisciplinare. Insomma, un idolo delle folle e prossimo protagonista degli schianti di *Real TV*.

Una delle caratteristiche più interessanti di **ATV Offroad** è la riproduzione della fisica comportamentale dei mezzi. Gli urti sono la testimonianza più chiara di questo: gli ATV prendono il volo, fanno capriole vorticose, rimbalzano a seconda dell'entità dell'urto e del punto in cui vanno a cozzare. Gli stessi piloti volano via con atteggiamenti molto realistici (tipo mulinando braccia o gambe) e seguono traiettorie perfettamente coerenti con la dinamica dell'incidente. Se incontrano più ostacoli, rimbalzano più volte in maniera molto spettacolare e realistica. La guida in se è estremamente aderente alla verità: guidando un ATV (il tutto amplificato in scenari parossistici come quelli che offrono i videogiochi), quello che conta sono i voli che si riescono a spiccare e gli atterraggi da "dosare" a seconda della pendenza della zona d'atterraggio. Quando si affronta un dosso, bisogna temporizzare l'impennata (pad verso il basso), la picchiata (pad verso l'alto) e l'atterraggio (l'ideale sarebbe poggiando sulle quattro ruote, secondo la conformazione del terreno ovviamente). Per il suo realismo, il gioco non vi perdona atterraggi su una ruota singola, specialmente se da considerevoli altezze e a velocità di caduta da spavento. L'altro fattore importante è il senso del ritmo nelle zone con gibbosità a distanze più o meno regolari: se riuscite a imbroccare il ritmo giusto, la vostra successione di salti e atterraggi vi sembrerà armonica come la melodia di un rhythm game giapponese. In caso contrario, inizierete a rimbalzare con le traiettorie tipiche di un pallone da rugby quando tocca il suolo: irregolari e sempre più lente. Una tecnica, questa del salto ritmico, da padroneggiare con sicurezza soprattutto nelle esibizioni negli stadi, che presentano percorsi più corti e infarciti di sinusoidi a catena. L'attenzione nei confronti del realismo dinamico non ha impedito agli sviluppatori di inserire un elemento tipicamente arcade (al di là della già citata modalità Cross Country Enduro) nel gioco: se riuscite a piombare sulla testa dell'avversario lo disarcionate e viceversa. Questo particolare, pur mortificando un po' il realismo (ovviamente nelle gare reali di ATV non succede niente di tutto ciò), rende il gioco più divertente, soprattutto pensando al multiplayer in split-screen che raggiunge la soglia dei quattro partecipanti. I tricks sono molto facili da eseguire: si sposta la levetta e si preme △ o ○. In questo **ATV** non denuncia in effetti notevoli sofisticherie, però unito al resto ne fa un gioco decisamente onnicomprensivo. La grafica non scatena particolari effetti speciali: bella la scia particellare di sabbia che si lasciano dietro gli ATV, buona la distanza dell'orizzonte che dopo un po' però viene inghiottito dalla nebbia. È anche vero che qui si vola letteralmente, mentre il tanto lodato orizzonte di **Formula One 2001** è pur sempre "a livello del mare", per così dire. Gli elementi di contorno non verranno ricordati negli annali dei videogiochi, sebbene sia innegabile come il paesaggio di un percorso di cross in generale non rappresenti il massimo della varietà. Le musiche sono invece esaltanti: Alice in Chains, Primus, Anthrax, Apollo 440 e altri ancora scatenano un repertorio galvanizzante (persino quando i pezzi sono melodici) anche se in alcuni casi le canzoni risalgono a cinque o sei anni fa. In definitiva, ad **ATV** riesce il moderno mix tra simulazione e divertimento e, senza fare sfracelli dal punto di vista tecnico, potrebbe risultare uno dei titoli più graditi dei prossimi mesi sul monolite nero Sony…



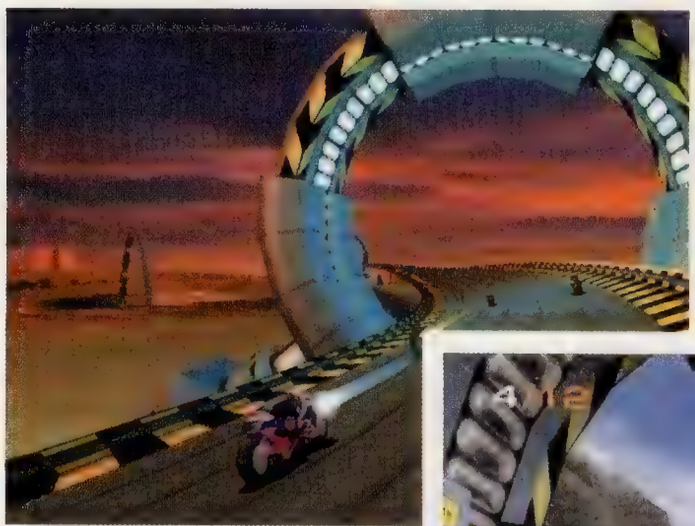


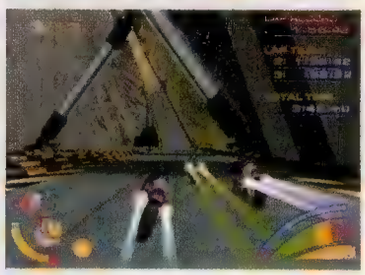
*La visuale dall'alto fa molto **Micro Machines**, ma purtroppo rende di difficile interpretazione l'ondulazione del terreno…*

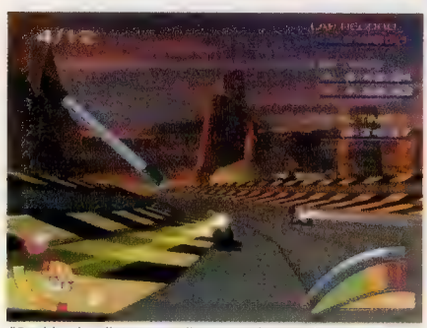
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **ACCLAIM CHELTENHAM** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **AGOSTO**

Extreme-G3

Più sinuose dei bolidi di **Gran Turismo 3 A-Spec**. Più veloci delle monoposto di **Formula One 2001**. Più spettacolari dei quattroruote di **ATV Offroad Fury**. Tenetevi forte: le motociclette di **Extreme-G** stanno per invadere il monolite nero...







"Occhio che dietro a quella curva ci potrebbe essere un autovelox. Duecentomila di multa mi sono preso la settimana scorsa..."

*Come nei precedenti episodi della serie, i tracciati di **Extreme-G3** sono pieni di loop e sezioni a cavatappi di ogni tipo.*

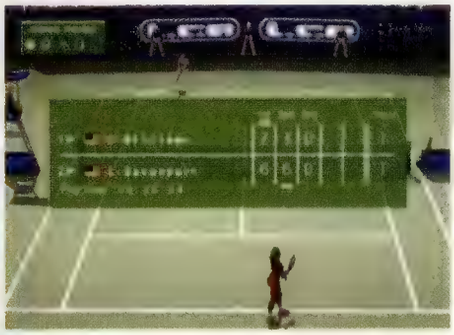
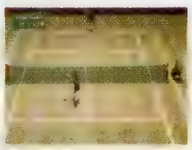
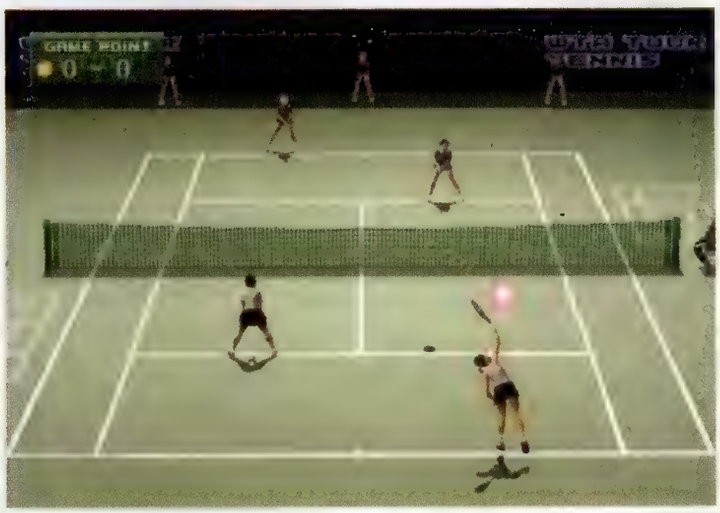
*A giudicare da queste foto, il track design di **Extreme-G3** non sembra studiato per nascondere eventuali limiti del motore del gioco. La pista è sempre chiaramente visibile anche in lontananza.*

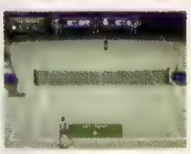
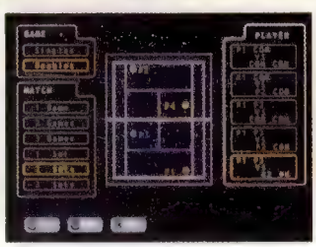
Siamo sinceri. In circostanze normali non avremmo dedicato particolare attenzione a questo **Extreme-G3**, ultimo episodio di una serie che ha riscosso un discreto successo negli anni passati su Nintendo64. Ma con **wipEout Fusion** perso nei meandri delle workstation di Sony Computer Entertainment Europe e in mancanza di altri racing game futuristici su PlayStation2, un'occhiata al titolo di Acclaim è quantomeno doverosa. Come detto, il gioco affonda le proprie radici nella console di Mario ed è incentrato sulla sfida all'ultimo respiro fra una serie di motociclette dal look avveniristico, non dissimili da quelle su cui scorrazzavano Akira e soci nel manga di Katsuhiro Otomo. Le dueruote sono in grado di raggiungere velocità incredibili, grazie alle quali i piloti possono affrontare in relativa scioltezza i tortuosi tracciati del gioco: le piste, le cui ambientazioni spaziano dagli ormai inflazionati canyon statunitensi all'immancabile città del futuro, sono infatti il vero punto focale di **Extreme-G**. Salite impossibili, giri della morte, spirali interminabili, rettilinei chilometrici... Ogni percorso è studiato per mettere a dura prova i riflessi del giocatore e per fargli provare le stesse emozioni che avrebbe con un giro sulle montagne russe (si fa per dire). Come da stereotipo del genere, ogni mezzo è dotato di una serie di armi classiche (missili, mine, razzi vari...) con cui detronizzare la concorrenza, nonché di utilissimi turbo, dalla durata temporale ovviamente limitata: il tutto "raccoglibile" sotto forma di power-up sparsi per la pista, alla **wipEout** per intenderci. Divertente, rapido e fluido: il primo episodio di **Extreme-G** su N64 aveva impressionato positivamente, considerate le non eccelse potenzialità dell'hardware Nintendo. Sorprendentemente il seguito si era invece rivelato un mezzo passo falso: *"troppo veloce e poco fluido"* era stato il commento pressoché unanime di critica e pubblico. Per questa terza puntata i dirigenti di Acclaim hanno preferito non rischiare, affidando il progetto ad un nuovo team di sviluppo: un'occasione unica per gli attivissimi sviluppatori degli studi di Cheltenham di mostrare al mondo intero il proprio talento. Dopo il rigido porting di **Crazy Taxi** da Dreamcast (recensito sullo scorso numero di **Super Console**, voto 7 su 10), i programmatori d'oltremanica hanno potuto dare libero sfogo alla propria fantasia, e se l'engine 3D che troverà posto nella versione finale del gioco saprà essere all'altezza delle foto pubblicate in questa pagina, **Extreme-G3** potrebbe essere un titolo da non sottovalutare. In alcune sezioni dei tracciati l'orizzonte visivo è lontanissimo e la pista scompare solo in occasione di una curva o un'improvvisa discesa, senza accenni di fogging o artifizi vari. Acclaim promette inoltre fondali animati, per conferire al tutto un look più "vivo", un maggior numero di motociclette in pista contemporaneamente rispetto al passato (12 contro 8) e una particolare attenzione per la fisica comportamentale delle due ruote. Notevole enfasi è stata anche posta sul boato che frastornerà il giocatore quando la sua dueruote supererà la barriera del suono. Alzate i bassi e mettete il volume al massimo: **Extreme-G3** potrebbe essere il gioco ideale per farvi sfrattare definitivamente di casa...

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP** DATA DI USCITA **ESTATE**

WTA Tour Tennis

C'erano una volta **Pro Tennis Tour**, **Final Match Tennis** e **Super Tennis**... Per non parlare di **Pong**.

Un doppio a tennis costituisce da sempre un momento di assoluta esaltazione in ambito videoludico: cercate solo di non affrontare due giocatrici controllate dalla CPU o saranno mazzate solenni...

*Fra le protagoniste di **WTA Tour Tennis** manca la tennista più gettonata fra gli utenti della Rete. Evidentemente Anna Kournikova è ancora sotto contratto con Namco...*

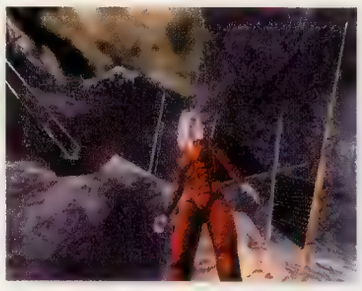
La reazione tardiva delle tenniste ai comandi costringe spesso ad affannose, quanto inutili, rincorse per tentare di colpire la pallina.

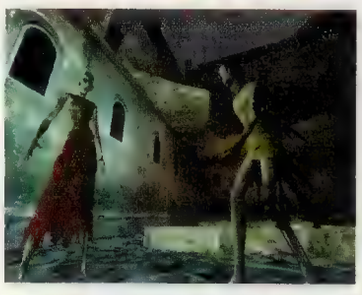
Il genere delle simulazioni di tennis ha tracciato negli anni un percorso quantomeno bizzarro: dopo una continua evoluzione culminata nell'epoca dei 16bit con sperimentazioni di ogni tipo e con i sistemi di controllo più disparati (**Tie-Break** su Amiga, anyone?), la categoria ha intrapreso un lungo declino che ha portato il genere alla quasi totale estinzione su PlayStation. L'involuzione di cui sopra ha probabilmente raggiunto l'apoteosi con **Virtua Tennis**, ma il titolo Sega, a fronte di una meccanica di gioco non molto differente da quella di un qualsiasi **RealSports Tennis** per Atari VCS, è riuscito comunque a catturare l'attenzione di moltissimi appassionati grazie alla propria immediatezza e ad una buona giocabilità. Tale successo non è certo passato inosservato in Giappone e fra i primi ad accorgersene ci sono stati come sempre i dirigenti di Konami, etichetta ormai seconda solo ad Electronic Arts nell'ambito delle simulazioni sportive. La casa nipponica ha così approntato in pochi mesi un gioco di tennis da affiancare alle proprie simulazioni di calcio, hockey, basket, snowboard e compagnia bella, sperando probabilmente di cavalcare la scia del titolo Sega. **WTA Tour Tennis** è stato mostrato al pubblico in occasione del recente Tokyo Game Show primaverile, ma, a dimostrazione della non eccessiva fiducia riservata dal management Konami al progetto, la presentazione del gioco è avvenuta in tono minore, con un paio di postazioni striminzite su cui testare il titolo, apparentemente nella fase finale di sviluppo. Freddina la reazione del pubblico, probabilmente a causa dell'insipienza della struttura di gioco: evidentemente determinati nel replicare l'essenziale sistema di controllo di **Virtua Tennis**, i game designer di Konami hanno tralasciato molti degli aspetti che hanno fatto la fortuna del simulatore di Sega. I movimenti delle tenniste sono piuttosto legnosi, la fisica della pallina appare incerta in alcuni frangenti e l'azione non scorre quasi mai in maniera fluida, con il giocatore chiamato il più delle volte a rincorrere senza successo i colpi micidiali scagliati dalla tennista controllata dalla CPU. Non c'è dubbio che l'intelligenza artificiale sia uno dei fattori su cui i programmatori di Konami dovranno lavorare maggiormente in queste ultime settimane...

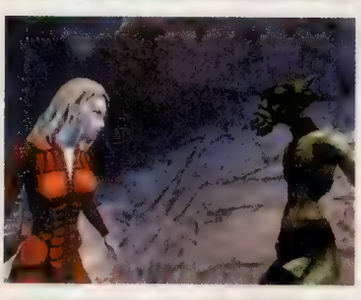
Nella media la realizzazione tecnica: delle oltre venti tenniste presenti nel gioco (**WTA Tour Tennis** è dedicato al circuito femminile) solo alcune apparivano decisamente simili alle loro controparti reali (Serena Williams e Jennifer Capriati su tutte), mentre l'aspetto "robotico" delle altre sportive lasciava alquanto perplessi (Martina Hingis e Lindsay Davenport erano abbastanza irriconoscibili, per intenderci). Discrete nel complesso le animazioni delle protagoniste, mentre poco risalto è stato dato per il momento agli elementi "di contorno". Classiche le modalità di gioco, con la solita partita singola (con singolo e doppio, affrontabile anche in quattro contemporaneamente tramite multitap), un Practice Mode e il World Tour. Ovviamente, per emettere un verdetto definitivo bisognerà attendere la versione finale di **WTA Tour Tennis**, ma in questo stadio il titolo Konami fatica davvero ad esaltare: con la speranza che i game designer nipponici abbiano tratto qualche indicazione utile dalle critiche ricevute all'ultimo TGS, rimandiamo tutti i fan di questa disciplina sportiva alla recensione su uno dei prossimi numeri di **Super Console** per un parere più esauriente.

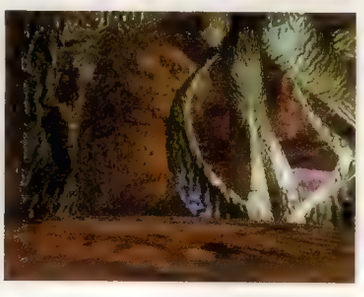
The Lost

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Crave Entertainment** Sviluppatore: **Irrational Games** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**









Fra i numerosi sviluppatori PC attivi sul fronte console, Irrational Games è senz'altro uno dei più promettenti. Dopo aver dato prova di indiscutibile talento ridefinendo il genere degli FPS con il rivoluzionario (quanto terrorizzante) **System Shock 2** per PC, il team statunitense ambisce ad ottenere risultati analoghi nel genere dei survival horror per console. Il presupposto narrativo di **The Lost** vede una giovane madre disperata per la morte del suo neonato, una femmina, ma soprattutto una creatura non ancora battezzata. In questi casi il regolamento cattolico prevede l'invio dell'anima del deceduto all'inferno, con l'obbligo di prodursi in un doloroso esercizio di eterno pentimento per l'onta del peccato originale. Per nulla convinta dell'ineluttabilità del destino, Armada (la madre di cui sopra) stringe un patto col diavolo in persona per ottenere il visto d'accesso per gli inferi e con esso la preziosa opportunità di cercare la figlia e riportarla nel mondo dei vivi. Nel corso del suo viaggio Armada si scoprirà investita di interessanti abilità paranormali che le permetteranno di tramutarsi in quattro entità differenti ognuna latrice di abilità specifiche. Il giocatore potrà assumere di volta in volta le sembianze dell'entità che meglio si presta ad affrontare le varie situazioni di gioco scegliendo fra Instinct, Shadow, Light e Corruption. Come **System Shock 2**, **The Lost** offre un sistema di sviluppo dei personaggi altamente flessibile, con il giocatore chiamato a spartire arbitrariamente i punti esperienza acquisiti durante il gioco fra le quattro entità (di fatto delle abilità speciali concettualmente analoghe a quelle di **System Shock 2**) offrendo a ciascuna di esse l'occasione di acquisire poteri nuovi o potenziare i vecchi. Ulteriori dettagli sul prossimo numero di **Super Console**.

24 ore di Le Mans

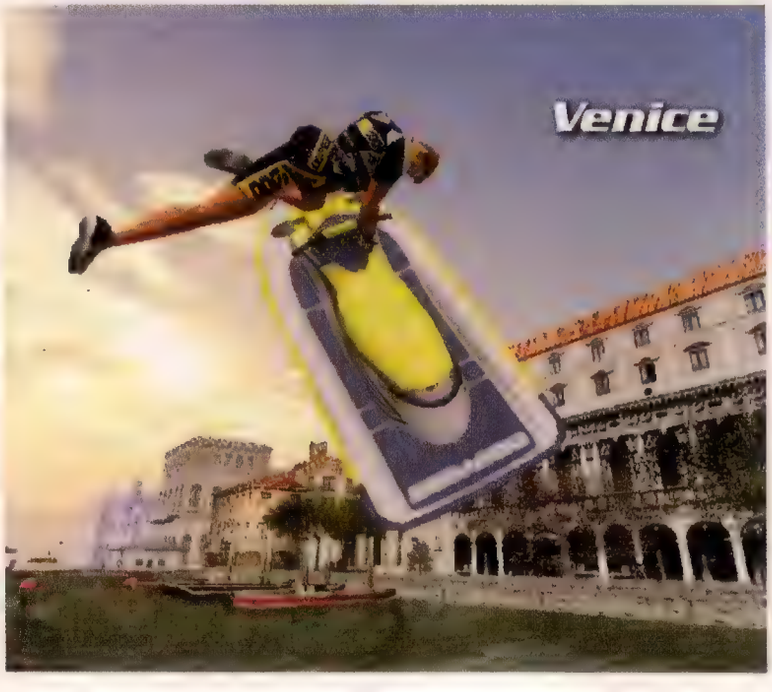
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Infogrames** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Giugno**

Infogrames ha rilasciato le prime immagini e le prime informazioni relative alla conversione PlayStation2 di **24 ore di Le Mans**. Pubblicato originariamente per Dreamcast qualche mese fa, il racing game francese ha ottenuto un buon responso da parte di pubblico e critica, tant'è che in molti considerano il porting in oggetto potenzialmente in grado di reggere dignitosamente il confronto con il blasonato **Gran Turismo 3 A-Spec** (in arrivo il 4 luglio). Il parco macchine di **Le Mans** sarà composto da 70 monoposto (contro le trenta della versione Dreamcast) divise in due categorie: GT (22) e Prototipi (48). Fra i bolidi licenziati da Infogrames per la fedele ricostruzione poligonale si segnalano: Audi R8, GT-One, Cadillac LMP, Nissan R391, Chrystler Viper GTS-R, BMW V12, GTC Competition e Courage C52. Il giocatore avrà la consueta possibilità di scegliere fra le classiche alternative Quick Race, Championship, Time Trial, Multiplayer (per due giocatori al massimo) nonché il mastodontico "Le Mans Mode" con la sua antisocializzante proposta di partecipare alla leggendaria gara di resistenza per 24 ore filate contro altri 23 partecipanti. Al di là del tracciato specificatamente dedicato a quest'ultima modalità, sarà possibile solcare 11 circuiti fedelmente riprodotti tra cui quelli di Donington, Suzuka, Catalunya, Bugatti ed Atlanta. Condizioni atmosferiche variabili anche nel corso della gara, eventuali forfait dei motori ed occasionali errori commessi dai piloti avversari, ambiscono a "digitalizzare" nel modo più fedele possibile le emozioni offerte dalle reali competizioni, mentre il motore grafico - che si spera sappia interpretare la diversità tecnologica del sistema Sony rispetto a quello Sega – provvederà a valorizzarne l'aspetto con l'auspicata efficacia.

Splashdown

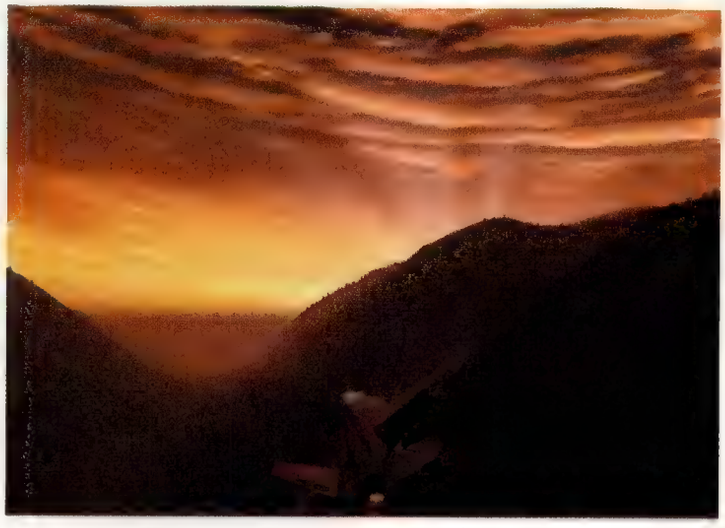
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Infogrames** Sviluppatore: **Rainbow Studios** Supporto: **N/A** Uscita: **Estate**

Dai creatori del notevole **ATV Offroad** (vedi anteprima a pagina 26) è in arrivo per quest'estate la prima simulazione di moto acquatiche potenzialmente in grado di detronizzare **Waverace 64** dal vertice della categoria. Fermo restando l'indiscutibile eccellenza del titolo Nintendo, **Splashdown** è (stranamente) il primo ed unico simulatore analogo a riproporre superfici acquose verosimili. Avete presente la demo della "vasca con paperella" per PlayStation2? Bene, allargatene dimensioni e profondità per svariati chilometri quadrati, aggiungeteci i morbidi scenari di **ATV Offroad** o **Smuggler's Run**, ed avrete realizzato un'approssimativa immagine mentale di quello che **Splashdown** ha da offrire. Per la serie "Sony non ha mantenuto le promesse". Certo, certo. Il motore grafico codificato dai talentuosi Rainbow Studios, inoltre, non frena l'estensione del terreno sulla superficie dell'acqua, ma la estende al di sotto, in profondità, fino a formare fondali marini sorprendentemente complessi ammirabili attraverso la superficie trasparente (e deformante) del mare. Una caratteristica a cui le foto a corredo di questo articolo non rendono giustizia. Idem per i 60fps mandati a video dall'engine con disarmante facilità. Il pacchetto ludico comprende 18 tracciati delimitati da opportune boe e collocati in contesti scenografici naturali (vedi le Hawaii) e non (Venezia). Il giocatore potrà scegliere fra diversi modelli di moto d'acqua distinti per lunghezza, peso e design dello scafo (la cui incidenza sul comportamento e sulla maneggevolezza è facilmente intuibile). Il sistema di controllo unito alla sofisticata fisica comportamentale dei mezzi acquatici danno adito all'esecuzione di spettacolari acrobazie. Portando il peso in avanti, ad esempio, è possibile immergersi in acqua per poi schizzare in alto e prodursi in avvitamenti e capriole assortite. Ogni trick eseguito con successo alimenta una barra di boost in maniera analoga a quanto visto nell'eccellente **SSX**. Aspettatevi inoltre drammatici disarcionamenti a seguito degli incidenti. L'unica nota dolente di **Splashdown** sembra essere il numero di partecipanti alle competizioni, solo due (il giocatore e la CPU), ma basterebbe un unico avversario purché competitivo per minimizzare gli effetti negativi di questa *defaillance*.



Top Gun

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Virgin** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **N/A**

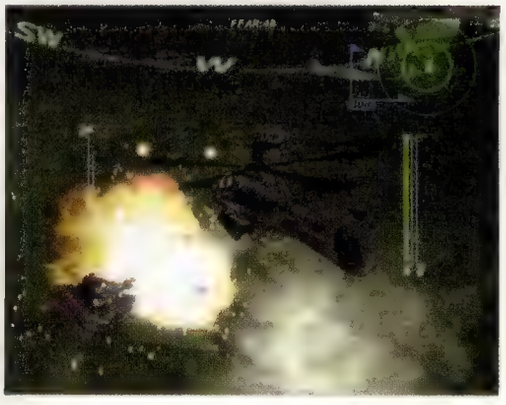


Si può vivere di soli **Ace Combat**? Non secondo Virgin che a pochi giorni dall'E3 si pone in concorrenza con Namco divulgando le prime immagini di **Top Gun**, nuovo simulatore di volo più-arcade-che-simulatore per PlayStation2. Gli aerei (nelle foto un F-14 Tomcat ed un F-18 Interceptor, pare), ma soprattutto il terreno, appagano lo sguardo mostrando una buona complessità strutturale e dettagli notevoli (al di là del ricco paesaggio urbano-industriale, notate gli alberelli sulla cresta della collina nella foto al tramonto) mentre un gradevole effetto foschia inietta credibilità nel volo ad alta quota. Notizie sulla meccanica di gioco? Sebbene Virgin taccia in proposito, non è difficile prevedere un gameplay concettualmente simile a quello di **Ace Combat**, ma quanto quel "concettualmente" si tradurrà in un'esperienza ludica di qualità paragonabile a quella offerta dal titolo Namco è difficile prevederlo. Al ritorno dall'E3, **Super Console** saprà dirvi di più.

Thunderhawk: Operation Phoenix

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Core Design** Supporto: **N/A** Uscita: **Settembre**

Concepita nel 1993 per Mega-CD (add-on per Megadrive comprensivo di lettore CD dalle tristi sorti commerciali) e maturata su Saturn e PlayStation nel 1995, la serie **Thunderhawk** di Core Design è prossima a mostrarsi nella sua terza incarnazione sul nuovo sistema Sony. **Operation Phoenix** sistema il giocatore ai comandi del rivoluzionario elicottero da guerra Thunderhawk armato con quanto di meglio la tecnologia militare ha da offrire. Al di là dei classici missili e mitragliatori, il velivolo potrà equipaggiare cannoni di precisione (Gun-Ship Sniper), visori notturni, missili ad impulsi elettromagnetici, bombe sismiche, turbo boost e "Distruptors" (inutile precisare l'ambizione tutt'altro che simulativa del titolo). Parte di questo armamentario così come eventuali upgrade andranno recuperati sul campo o trafugati dalle linee nemiche nel corso di specifiche missioni. Le mappe di gioco si estenderanno per 256 chilometri quadrati (16km x 16km) e saranno liberamente navigabili a 360°. Ma non solo. Il teatro di guerra soggiace ad un sistema di alterazione morfologica in tempo reale analogo al geomod visto in **Red Faction**. Ogni colpo produce effetti su strutture e mezzi, aggiornandone i modelli poligonali secondo l'entità del danno inferto. Ambisce ad aggiunge realismo al tutto un accurato sistema di simulazione del ciclo notte/giorno con il sole che attraversa il cielo aggiornano luci ed ombre per poi lasciare il posto alla Luna e alle stelle, disposte sulla scorta delle vere mappe stellari. A detta di Eidos, anche la posizione e la luminosità della Luna varieranno secondo le regole celesti del caso. Altri effetti atmosferici come pioggia, neve, tempeste di sabbia e nebbia completano un quadro di effetti grafici decisamente promettente. Il teatro degli scontri sarà infine popolato da svariati mezzi di supporto, di aria o di terra (tra cui fanteria e mezzi pesanti), ognuno composto in media da 2000 poligoni e mosso da algoritmi di fisica comportamentale che ne determinano le reazioni agli attacchi ed agli impatti col terreno.



Stuntman

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Infogrames** Sviluppatore: **Reflections** Supporto: **N/A** Uscita: **N/A**

Considerato il successo commerciale della serie **Driver**, non sorprende scoprire il team britannico Reflections impegnato nello sviluppo di un prodotto analogo per PlayStation2 nonché Infogrames nuovamente detentrice dei diritti di pubblicazione. Stavolta il giocatore non vestirà i panni di un poliziotto infiltrato in ambienti malavitosi, ma di uno stuntman (da cui il titolo) incaricato di prodursi in spericolate scene d'azione a bordo dei più disparati mezzi di trasporto. Malgrado il differente inquadramento lavorativo il *quid* ludico di **Stuntman** non sembra discostarsi troppo da quello del suo progenitore. Inseguimenti ed acrobazie su quattro ruote saranno pertanto all'ordine del giorno ed avranno luogo in ambienti urbani più "vivi" e particolareggiati (notate le inferriate sui balconi e le antenne sui tetti). In attesa di maggiori informazioni – di cui Infogrames sarà prodiga in ambito E3 – **Super Console** rimanda ad un'immancabile anteprima nei mesi a venire.

Test Drive

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Infogrames** Sviluppatore: **Pitbull Syndicate** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**

La storica serie **Test Drive** di Infogrames rinasce su PlayStation2 in un'edizione che promette di sfruttare le potenzialità offerte dal nuovo sistema Sony per introdurre degnamente il franchise nell'era della "next generation". Sviluppato dagli immarcescibili Pitbull Syndicate, **Test Drive** si muove sospinto da un motore grafico inclusivo di anti-aliasing, illuminazione in tempo reale e mappe di riflessione multi-livello, fra verosimili ricostruzioni di famose città americane (fra cui San Francisco, ormai una costante) e non. Inediti algoritmi di intelligenza artificiale gestiranno il traffico di auto e pedoni per le strade cittadine tenendo conto delle regole del codice stradale in materia di precedenze, segnaletiche e così via. Lo scopo è allestire ricchi microcosmi urbani da infilzare a 200Km all'ora a bordo delle più performanti vetture che l'industria automobilistica ha da offrire (fra cui Dodge Viper, Mustang Cobra e Nissan Skyline GTR) oppure al volante di prestigiose auto d'epoca. Il tutto, ovviamente, alla presunta velocità di 60fps.

Gun Survivor 2 Biohazard Code: Veronica

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom/Namco** Sviluppatore: **Capcom** Supporto: **N/A** Uscita: **N/A**

Nonostante il fallimentare exploit del primo **Gun Survivor** (PSone), Capcom confida cocciutamente nelle potenzialità del suo spin-off e ne annuncia il seguito. Ispirato all'ultimissima edizione dell'horror adventure capcomiano (recensito su **Super Console** 81) **Gun Survivor 2 Biohazard Code: Veronica** è uno sparatutto in prima persona semplice semplice. Ambientazioni, mostri e personaggi saranno i medesimi di quelli proposti in **Code Veronica**, ma visti attraverso gli occhi di una Claire Redfield alleggerita dall'onere di risolvere enigmi e puzzle vari. Qui si spara e basta. Sebbene Capcom non abbia divulgato informazioni precise in merito alla meccanica di gioco (probabilmente non c'è molto da dire che vada al di là dell'intuibile), sembra che il giocatore sarà talvolta chiamato a difendere vecchi amici dall'attacco delle disgustose creature racchiuse nel pacchetto ludico (si noti in foto il povero Steve insediato da un ragno gigante). Dopo **Vampire Night** di Wow Entertainment (Sega), **Gun Survivor 2 Biohazard Code: Veronica** è il secondo titolo prodotto da una softco nipponica in collaborazione con Namco , con la prima incaricata di sviluppare il gioco vero e proprio e la seconda di distribuirlo nelle sale giochi. **Gun Survivor 2** è previsto per giugno in versione coin-op (basato su tecnologia System246? Con supporto di GunCon2?), con a seguire una probabile conversione per PS2 (da cui il senso della presente anteprima).

Rayman M

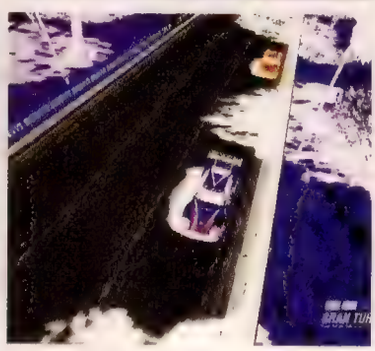
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Ubi Soft** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Novembre**

Se **Mario Bros**, **Mario Kart** e **Mario Party**, o **Crash Bandicoot**, **Crash Team Racing** e **Crash Bash** hanno insegnato qualcosa, è che un platform game di successo può diventare un racing (kart) game ed, eventualmente, un party game. Con **Rayman M**, Ubi Soft sembra assecondare questo iter offrendo ad un massimo di 4 partecipanti la facoltà di sfidarsi simultaneamente in ambientazioni 3D ispirate all'ultima edizione della serie, **Rayman 2** (o **Revolution**). Al di là di Rayman sarà possibile impersonare Ly, Globox ed altri co-protagonisti del platform game Ubi Soft, allestendo trappole ed impiegando oggetti bonus mirati all'eliminazione degli avversari. Allo scopo di bilanciare gli scontri, ogni personaggio vanterà le medesime abilità di Rayman, pertanto saranno la destrezza e l'astuzia di ogni singolo videogiocatore a fare la differenza in campo. Previsto per novembre su PS2 ed a seguire su Xbox, **Rayman M** verrà dato in pasto all'opinione pubblica nel corso dell'imminente E3. Appuntamento quindi al prossimo numero di **Super Console** per approfondimenti ed ad un futuro non troppo remoto le prime indiscrezione sull'inevitabile (?) kart game a tema.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **POLYPHONY DIGITAL** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-6 SPLITCREEN/I.LINK**

Gran Turismo 3 A-Spec

Dal genio e dalla passione di Kazunori Yamauchi arriva la prima, "vera" killer application per PlayStation2.



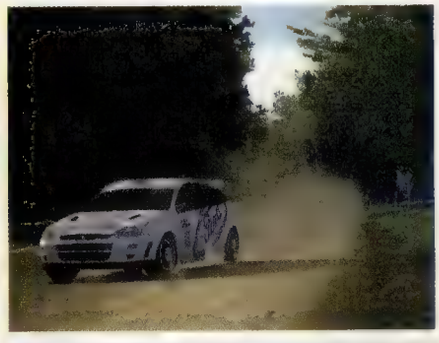
*Come se la sua mera eccellenza cosmetica non bastasse, il replay di **Gran Turismo 3** è impreziosito da effetti di vario tipo tra i quali citiamo l'increspatura delle immagini riprese attraverso la coltre di calore emanata dall'asfalto (in alto a sinistra) e dall'effetto sfocatura degli elementi posti su piani prospettici differenti rispetto al centro dell'inquadratura (in alto a destra). Nella sequenza più in basso, alcuni esempi di filtri applicati dal motore grafico durante la riproposizione della gara in modalità "sigla televisiva". L'ennesima dimostrazione della dedizione di Polyphony Digital verso il proprio racing game...*

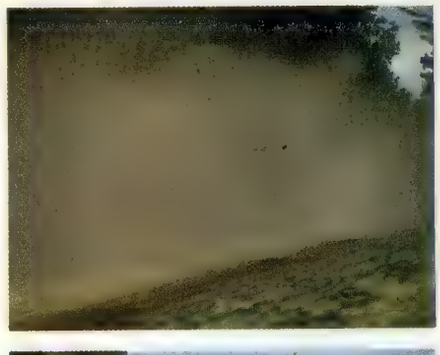
Conseguendo la patente "S" si sblocca un'interessante competizione bonus denominata Formula GT. Indovinate che tipo di vetture vi partecipano..

di marcello**cangialosi**

Dal 28 aprile scorso tutte le simulazioni automobilistiche possono considerarsi obsolete. Dopo una triste sequela di posticipi e un drammatico aggiornamento del titolo, l'ultimo lavoro di Polyphony Digital è piombato in derapata nei negozi giapponesi per poi ripartire a razzo, sgommando e sculettando fra i minuti appartamenti di circa un milione di videogiocatori nipponici. E' andata. **Gran Turismo 3 A-Spec** è (finalmente) fuori dai box. Fuori dai box, ma non dal tray di PlayStation2, che da quando ne custodisce il tesoro digitale sembra incapace di restituirlo. Non per sua scelta, sia chiaro. E' il dito di **Super Console** a tenersi lontano dall'eject, e ne ha ben donde direi. Nel momento in cui scrivo, **Gran Turismo 3 A-Spec** è una minaccia per la tempestiva chiusura del numero che avete in mano. Se mai leggerete queste righe, dovrete dire grazie alla stoica resistenza della redazione al richiamo dell'intrippo videoindotto. Siamo rapiti, lo ammettiamo, vogliosi di giocare, incuranti dei doveri professionali. Fare della propria passione un lavoro espone a rischi del genere. L'abbiamo sempre saputo e ne abbiamo sempre sofferto, ma mai come questa volta (e **Metal Gear Solid 2** ci fa temere che non sarà l'ultima). Ok, finiamola con questi piagnistei da rivistucola patinata usa e getta, e diamoci dentro con la più obiettiva analisi di **Gran Turismo 3 A-Spec** che l'entusiasmo ci conceda di esprimere.

Con tutta l'obiettività di questo mondo, non è possibile riassumere se non con il più banale degli aggettivi il primo impatto con la cosmesi di **GT3**. Sbalorditivo. Nonostante le infinità di demo passate da Sony nel corso di tutto questo tempo, il confronto con il prodotto finito coglie decisamente impreparati al punto da suggerire di appellarsi alla formula del "non ci sono parole" pur di sopperire all'inadeguatezza della parola scritta come mezzo per descrivere ciò che neanche l'occhio è in grado di accettare razionalmente. L'unico modo per tirarsi fuori dell'*empasse* è dismettere lo sguardo del videogiocatore per far posto al bisturi del critico videoludico di cui mi arrogo l'identità. Comincerei dal più appariscente dei fenomeni ipnotizzanti prodotti da **GT3**: la velocità. E la fluidità. Abbiate la pazienza di dare uno sguardo alle foto ed immaginatele in movimento. Ecco, di più. Sessanta fotogrammi al secondo non sono mai stati così costanti come nella simulazione di Polyphony. Potete viaggiare a bordo di una Mini Cooper da 62 cavalli a 130 km/h in perfetta solitudine su un rettilineo in aperta campagna, oppure al volante di una Pagani Zonda S da 551 cavalli a 400 km/h fra i grattacieli tokiensi circondati da un gruppo di rabbiose Mitsubishi GTO Twin Turbo, senza che uno solo di quei 60 fotogrammi manchi l'appuntamento con il rintocco dei secondi. Ma l'accoppiata fluidità/velocità non si misura solo sulla base del suo valore empirico. Va piuttosto soppesata sulla scorta del carico computazionale sopportato dal motore grafico. Badando ad operare le dovute proporzioni in virtù dei diversi gradi di complessità delle scenografie in cui serpeggiano i circuiti, il motore grafico codificato da Polyphony muove con disinvoltura un numero abnorme di poligoni, prevalentemente concentrati nei modelli delle vetture, e arricchiti a loro volta da un enciclopedico repertorio di "effetti speciali" la cui analisi merita di rubare altro spazio a queste pagine. Dopo aver praticamente introdotto l'environment mapping con il primo **GT** per PSone, Polyphony si ripete e si supera spingendo la routine di mappatura ambientale attraverso ulteriori stadi evolutivi. Le lucide lamiere delle vetture riflettono stavolta tutto l'ambiente circostante, a 360 gradi, in tempo reale. Laddove nell'edizione a 32 bit l'algoritmo in questione si limitava a "spalmare" sulle carrozzerie una texture semitrasparente di luci e riflessi scollegati rispetto al circondario, in **GT3** riflette pedissequamente (in maniera opportunamente distorta) alberi, segnaletica stradale, cartelloni pubblicitari, ponti,



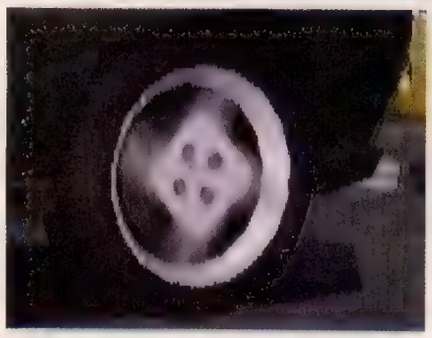


(Dall'alto verso il basso) Il polverone sollevato durante le competizione su strada sterrata persiste per diverso tempo prima di dissiparsi. Nella modalità a due giocatori l'effetto può essere impiegato a proprio vantaggio occludendo eventualmente la visuale alla vettura in scia (foto qui sopra)

palazzi, e quant'altro si specchi dai lati, dall'alto o dal basso della vettura ad eccezione delle altre auto in gara. Non si tratta ovviamente della risultante di un reale algoritmo di rifrazione della luce (ray tracing), ma piuttosto dell'applicazione di una texture dinamica aggiornata centimetro dopo centimetro in base alla posizione della vettura rispetto alla scenografia. Ma l'environment mapping di **GT3** è solo l'aspetto più appariscente di un più vasto ecosistema di effetti di luce ed ombre capace di conferire alla scena un'inedita quanto sbalorditiva resa fotorealistica. Osservare il modo in cui ogni fonte di luce incide sulla disposizione e sull'intensità delle ombre, tanto di quelle che ammantano le vetture quanto di quelle che si proiettano sull'asfalto, rappresenta un'esperienza nell'esperienza. Il rischio è di prodursi in nocivi testacoda a catena offrendo ogni angolo della propria vettura a tutte le fonti di luce disponibili solo per apprezzare gli effetti. Combinato con l'environment mapping sopra descritto, l'algoritmo di illuminazione ambientale innalza il livello di integrazione della vettura con lo scenario, risultando in un'immagine tanto credibile e coerente da "nascondere" la propria natura digitale. Non solo. Consapevoli dell'efficacia dei propri algoritmi, gli sviluppatori non hanno lesinato in varietà, disponendo quasi ogni circuito sotto una luce solare differente. Alba, tramonto, notte, mattino, mezzogiorno, imbrunire, ora del té... Ogni momento del ciclo notte/giorno è riprodotto con stupefacente efficacia. Circuiti come Laguna Seca, Seattle e Smokey Mountain offrono riproduzioni del tramonto di rara bellezza, mentre lo smog della Route 246 tokiense impallidisce un sole invece accecante nel cielo terso del Tahiti Maze. Effetti vari come il riverbero solare sull'asfalto (vedi sequenza esplicativa su queste pagine), l'incredibile luccichio del manto bagnato, o il "flickerio" occorrente al trapasso dei raggi fra recinzioni ed alberi, aggravano ulteriormente l'impressione di realismo veicolata dai giochi di luce. Un realismo che se nella gara vera e propria lascia attoniti, durante i replay traduce la coscienza in uno stato di sospensione dell'incredulità quasi irreversibile.

I replay. Ecco un altro settore in cui il primo **Gran Turismo** ha fatto scuola e che **GT3** si propone con successo di aggiornare alla nuova era. Nuove inquadrature e ardite soluzioni prospettiche arricchiscono il repertorio di riprese televisive che fa di ogni postgara quasi una ricompensa più grande della vittoria in sé. L'utente ha stavolta facoltà di customizzare il replay come meglio crede stabilendo la tecnica di ripresa. Attraverso un apposito menu richiamabile in qualsiasi momento è possibile decidere se conservare l'impostazione classica, limitare i movimenti di camera al bordo pista (utile per analizzare al meglio le traiettorie), forzare l'allargamento dell'inquadratura per accogliere anche l'auto vicina a quella presa di mira, ed "animare" il replay al ritmo di musica. In quest'ultimo caso la regia balza da un'inquadratura all'altra e da una vettura all'altra secondo le alterazioni sonore, applicando all'immagine filtri colorati, motion blur, accecanti contrasti e quant'altro contribuisca a trasformare un "semplice" replay in qualcosa di assimilabile alla sigla di un'ipotetica trasmissione sportiva. Siamo di fronte ad un nuovo paradigma, badate.

Si potrebbe dire che tanto fotorealismo unito a una tale snellezza dell'engine poco portino in dote alla giocabilità di **GT3**. Niente di più falso. Si potrebbe dire che **GT3** sia solo un **GT2** più definito e veloce. Again, niente di più falso. Al di là dell'evidente rifinitura del modello di guida occorsa in quest'edizione, è l'estrema fluidità del titolo Polyphony ad accorciare le distanze e rafforzare le dipendenze fra gli input dell'utente e la risposta della vettura. Ci si sente più padroni del mezzo, meno esposti al fuori controllo, mentre ci si invola alla velocità del caso su strisce d'asfalto serpeggianti ed ondulanti. Vetture dal comportamento meno scorbutico ed imprevedibile partecipano ai giochi gravita-

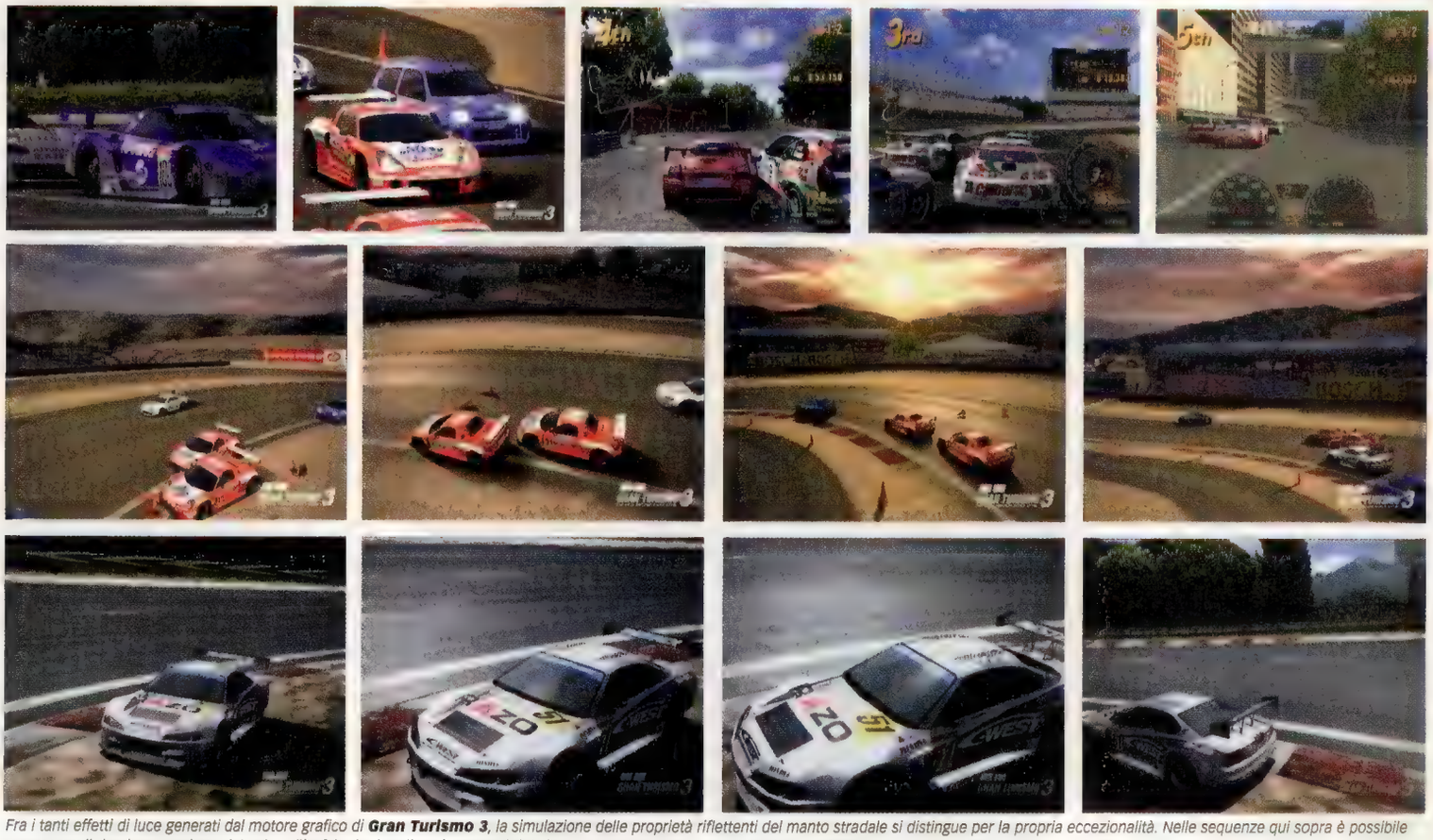


*La maniacale attenzione al dettaglio di cui **Gran Turismo 3** è testimonianza coinvolge anche i pneumatici e i cerchi in lega delle vetture. Gli sviluppatori ne hanno addirittura simulato l'effetto blur dei raggi. In base alle alterazioni della velocità di rotazione delle ruote, i raggi ora compaiono, ora scompaiono in un vortice sfocante eventualmente rivelatore del sistema frenante. Ma non solo. Al di là dei riflessi metallici sul cerchione, meritano un plauso quelli opachi ai margini del pneumatico nonché i dettagli del battistrada (!).*

zionali e inerziali indetti da collinette, inclinazioni varie e dislivelli. Affrontare un tornante subito dopo un dosso e affrontare un tornante subito dopo un rettilineo non è la stessa cosa. Nei due casi la macchina si presenta in curva con una diversa distribuzione dei pesi e si nota quando si prende a sterzare. Azioni acceleratrici e frenanti smuovono il baricentro delle quattroruote come acqua in una bacinella, invitando all'adozione di costanti contromisure alle variazioni d'assetto. Ma l'aspetto ancor più sorprendente delle routine comportamentali impiegate in **GT3** è la loro evidente dipendenza da fattori reali come trazione, torsione e beccheggio. Accelerando, ad esempio, non si ordina alla vettura di procedere, ma alle ruote di girare. Provate a prendere una vettura a trazione anteriore ed accelerate al massimo col freno a mano tirato. Vedrete la coppia di ruote motrici slittare sull'asfalto, aderirvi gradualmente e cominciare a trascinare il resto della vettura a peso morto. Fatelo in discesa e ne agevolerete il faticoso esercizio. Fatelo in salita e non vi sposterete di un millimetro. Inutile dire che la medesima operazione condotta a bordo di una macchina a trazione posteriore non produce alcun risultato.

Un'ulteriore testimonianza del progresso compiuto da Polyphony in materia di fisica comportamentale è offerta dalle competizioni rallistiche. Laddove il prequel calcava la mano accentuando oltremodo lo slittamento della vettura sullo sterrato, **GT3** offre un modello di guida molto più semplificato e addomesticabile. Resta ovviamente l'obbligo di compensare il sovrasterzo in curva con opportuni anticipi e controsterzate, ma raramente si cade nell'errore da testacoda, pur anche alla primissima partita. Ciononostante il rally offre una gradevole variante alla corsa su strada asfaltata, e le gare caratterizzate da un certo livello di difficoltà impongono comunque l'esecuzione di derapate perfette accompagnate da oculati dosaggi del gas per tagliare il traguardo per primi.

Il pregio di **GT3** non è tanto il suo carattere simulativo quanto la sua coerenza, la sua ottemperanza a ciò che l'intuito e l'esperienza suggeriscono al giocatore (mi rivolgo al giocatore patentato). Nessuno di noi conosce le formule matematiche soggiacenti il comportamento di una vettura in pista e nessuno di noi è un pilota di Formula 1, NASCAR o rally, eppure ognuno di noi è in grado di prevedere con buona approssimazione cosa accadrebbe frenando in un certo modo, in un certo punto, in un dato istante. **GT3** tiene fede a queste intuizioni, restituendo coerenza laddove altre esperienze simulative offrono imperscrutabili comportamenti e improvvisi slittamenti, magari verosimili, ma non necessariamente appaganti. Esiste infatti un limite fisico alla "super simulazione totale del reale", un limite con cui i videogiochi, e soprattutto i racing game, devono fare i conti. Giammai una simulazione di guida potrà riprodurre le percezioni registrate dall'apparato vestibolare e dalle sue cellule ciliate (recettori sensoriali residenti nell'orecchio capaci di trasmettere al cervello le accelerazioni del corpo nello spazio reale. Sono loro che ci permettono di capire se ci stiamo muovendo pur avendo gli occhi chiusi), pertanto ogni racing game che aneli ad ottemperare pedissequamente alle leggi fisiche cade in un errore di impostazione. **Gran Turismo 3** – e più in generale tutta la serie di Polyphony – non ambisce a tanto, limando qua e là le complesse routine dinamiche per adattarle alla rappresentazione su schermo ed esaltare la giocabilità. E' per questo motivo che mi sento di dire che **GT3** rappresenti la simulazione automobilistica più credibile mai prodotta dall'industria videoludica nonostante non sia la più realistica. E non mi sento di criticarla oltremodo per la latitanza degli incidenti. Certo sarebbe il massimo se venisse contemplata l'opportunità di chiudersi a fisarmonica contro un guard rail o di percorrere un chilometro di pista ruzzolando come una monetina schiccherata, ma non credo che ciò rivoluzionerebbe l'esperienza ludica più di tanto. A tal propo-



*Fra i tanti effetti di luce generati dal motore grafico di **Gran Turismo 3**, la simulazione delle proprietà riflettenti del manto stradale si distingue per la propria eccezionalità. Nelle sequenze qui sopra è possibile apprezzare il riverbero prodotto dal sole sull'asfalto in due diversi momenti del giorno. Da notare come non si tratti di un effetto pre-calcolato. Polyphony non si è limitata ad applicare texture diverse in corrispondenza del punto di incidenza della luce solare sulla pista, ma ha codificato un algoritmo che determina luminosità, colore ed ampiezza del riflesso in funzione della posizione del sole rispetto all'inquadratura. Aspettatevi di vedere quest'effetto riproposto nelle future simulazioni automobilistiche per PlayStation2, esattamente come avvenne per l'environment mapping su PSone.*

sito merita un plauso il seppur effimero tentativo di Polyphony di "aggravare" le collisioni con l'introduzione di un effetto sonoro che riproduce ad ogni impatto il clangore del metallo picchiato misto al fragore di vetri infranti. Di fatto non si infrange nulla, ciononostante l'effetto stimola le opportune espressioni di disappunto (*ouch!*).

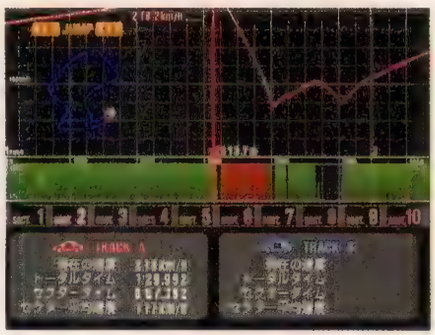
Il comparto sonoro di **GT3** offre un eccellente contributo al realismo dell'esperienza corsistica. Il motore di ognuna delle vetture incluse nel pacchetto ludico emette sonorità precipue, articolate in funzione del numero dei giri, senza mai scadere nei gracchianti ronzii delle produzioni similari. Il pregio della "simulazione sonora" di **GT3** non sta tanto nella sua fedeltà nuda e cruda al reale, quanto nella capacità di dar voce ai differenti regimi del motore. Una caratteristica che di fatto trasforma il sonoro in un altro strumento percettivo del comportamento della vettura. E' sufficiente compiere un giro di pista con il volume del televisore azzerato per scoprirsi indeboliti, mutilati, privati di uno stimolo sensoriale essenziale per una perfetta comprensione del comportamento della propria auto. Discorso ovviamente analogo per quanto riguarda lo stridio dei pneumatici sull'asfalto, un indispensabile campanello d'allarme. E non è tutto. Una delle caratteristiche più sorprendenti del sonoro di **GT3** è la sua alterazione occorrente passando dalla visuale esterna a quella interna, con quest'ultima in grado di sparare direttamente nel cervello il ruggito di un motore a pochi centimetri dal naso. Affrontare i circuiti dalla visuale in prima persona, ascoltando il battito dei detriti sul fondo della vettura, il sommesso brontolio dell'aria (meravigliosamente assente quando in scia di un'altra vettura), lo slittamento dei pneumatici sul brecciolino o il frusciante pattinamento del battistrada sul bagnato, mentre tutta l'immagine sussulta, traballa e freme ad ogni asperità, è un'esperienza elettrizzante capace di far rivedere le proprie posizioni a chi, come chi vi scrive, ha sempre privilegiato la visuale in terza persona.

Restando in tema di visuali, si segnala la presenza di due sole alternative, interna ed esterna, caratterizzate ciascuna da una differente distribuzione della strumentazione di bordo. La prospettiva interna, in particolare, nel tentativo (forse) di rimediare all'esclusione del cruscotto poligonale, alloca nella parte bassa e centrale dello schermo il contagiri, il tachimetro, l'eventuale misuratore della pressione del turbo, nonché gli inediti contachilometri (totale e parziale), il segnalatore del sudigiri, l'indicatore della marcia consigliata per ogni curva e le spie relative ai sistemi di controllo elettronico di stabilità (ASM) e trazione (TCS), due "aiuti" eventualmente disattivabili in modalità Arcade o regolabili a piacimento in quella GT. Sebbene apparentemente imputabile ad un eccesso di zelo, la presenza del contachilometri è giustificata dall'esigenza di sostituire l'olio del motore ogni tot chilometri di percorrenza, pena il graduale calo prestazioni della vettura. Per i più distratti è comunque presente una spia dell'olio sulla plancia.

Un ultimo aspetto il cui contributo al piacere di guida risulta quasi imprescindibile riguarda l'impiego delle funzioni vibranti e analogiche del DualShock2. Come nei precedenti capitoli della serie, le vibrazioni trasmesse dal suolo al volante vengono registrare dalle mani dell'utente attraverso fremiti di varia entità, risultando in un'offerta continua di sollecitazioni tattili che, assieme a quelle visive e sonore sopra esposte, completa il quadro di informazioni sensoriali di cui l'utente abbisogna per illudersi di essere realmente alla guida di una vettura. Il rilevamento della pressione sui tasti principali permette, inoltre, di dosare freno e acceleratore. Sebbene quest'ultimo appaia piuttosto sensibile, l'abitudine aiuta a trarne beneficio soprattutto al volante di auto dal motore particolarmente grintoso prive di un adeguato sistema anti-pattinamento. Per quanto riguarda i freni, la possibilità di dosarne la forza permette di eseguire piccole correzioni tachimetriche durante le curve ad ampio

L'ambientazione notturna in cui hanno luogo le gare sul bagnato (a cui partecipano quattro vetture piuttosto che sei), esalta le proprietà riflettenti dell'acqua depositata sull'asfalto. Ogni centimetro di pozzanghera restituisce l'immagine speculare di qualsiasi cosa ci si specchi, dalle macchine alla segnaletica, passando per le luci dei palazzi e dei lampioni. L'effetto è decisamente da cardiopalma.

A seconda del formato video selezionato, fra 4:3 e 16:9, lo schermo viene ripartito in maniera differente nel gioco a due via split screen.



*Evidentemente pensata per i più accaniti fan della quattroruote, un'apposita opzione di **GT3** permette di analizzare i dati telemetrici registrati durante i giri liberi ed i time attack, nonché di confrontarli in tempo reale con i record custoditi su memory card (notate i due riquadri "Track A" e "Track B"). Agendo sui tasti dorsali o cliccando sull'apposita icona, è possibile passare dalla telemetria al replay in qualsiasi istante*

raggio, senza necessariamente tamburellare sul freno. Allo stesso modo il rilevamento di pressione sulla croce direzionale fluidifica le manovre eseguite dei giocatori avversi allo stick analogico.

Come più volte promesso da Yamauchi e soci, **GT3** apporta evidenti seppur marginali migliorie agli algoritmi di IA che soggiacciono il comportamento delle vetture concorrenti. In maniera analoga a quanto già visto in **GT2**, gli avversari si attengono a due "ordinanze comportamentali", una tesa a monitorare le performance del giocatore per modificare di conseguenza le proprie, l'altra, banalmente, a darsi battaglia. Non è pertanto raro assistere a graziose sportellate fra le auto governate dalla CPU o a drammatiche uscite di pista, condite da fulminei tentativi di sorpasso preceduti da biechi inseguimenti in scia. L'occorrenza di formazioni "a trenino", inoltre, non deve trarre in inganno portando a sospettare l'esistenza di un pattern prefissato. Di fatto le auto tendono a seguire la traiettoria ideale ponendosi una dietro l'altra come accade nella realtà in analoghe competizioni (avete mai visto una carovana di monoposto da Formula 1 sparpagliarsi in curva, fregandosene della traiettoria?).

Chiuso il mega-capitolo sulle caratteristiche tecnoludiche di **GT3** passiamo all'analisi strutturale del pacchetto confezionato da Polyphony. Come da tradizione, esiste la possibilità di scegliere fra due modalità di gioco principali, Arcade Mode e Gran Turismo Mode, con la prima deputata ad offrire un'esperienza ludica mordi-e-fuggi, e con la seconda destinata a minare la piena realizzazione della vita sociale dell'utente con una valanga di opportunità su cui ci soffermeremo in seguito. L'Arcade Mode si suddivide nelle sezioni Single Race, Time Attack, Free Run, 2 Player Battle, Goodies, Garadge e i.Link Battle. La prima offre inizialmente l'accesso a 6 dei 34 tracciati disponibili (di cui 16 ripresi dal prequel, 2 inediti – Tokyo R246 e Cote D'azur – e il resto ricavato dalle versioni percorse al contrario), e ad una cinquantina di vetture suddivise nelle classi C, B, A, S e Rally. Il conseguimento della vittoria nei primi sei circuiti dà accesso al secondo gruppo di tracciati; affrontato con successo quest'ultimo si passa al successivo e così via, fino al traguardo finale. Nel corso del processo il numero di vetture disponibili cresce gradualmente secondo le regole dettate dall'immancabile schermata dei goodies. La modalità Time Attack include 10 tracciati da affrontare ciascuno a bordo di una vettura predefinita: per la cronaca, il record dell'ultimo circuito, l'intricatissimo Complex String (disponibile nel GT mode esclusivamente come circuito test) è a firma di Yamauchi stesso. Saltando a piè pari l'eventualmente oziosa descrizione delle modalità Free Run e rimandando alle didascalie pubblicate su queste pagine approfondimenti sul tema del multiplayer, addentriamoci nel cuore del prodotto Polyphony…

Il Gran Turismo Mode di **GT3** ridefinisce il concetto di "spessore". Sei le sezioni principali: Car Dealer (il concessionario dei sogni con le sue 145 automobili), Tuneshop (con i suoi oltre 50 upgrade fra turbo, pneumatici, pistoni, sistemi frenanti, filtri, cambi e rapporti, alleggerimenti, apparecchiature elettroniche assortite e quant'altro), License Center (la motorizzazione virtuale con le sue sei patenti e le rispettive prove a tempo), Machine Test (un ovale e due rettilinei su cui saggiare accelerazione e punte di velocità massimali), GT Auto (l'angolo del feticista con i servizi di lavaggio e cambio d'olio e l'offerta di centinaia di cerchi in lega differenti per costruttori e livello di "tamarragine"), My Home (il quartier generale dell'utente, custode del proprio garage e di altre sottosezioni dedicate alla gestione dei salvataggi e ai test delle vetture) e, *dulcis in fundo*, Go Race (il portale d'accesso a circa 75 competizioni raggruppate in cinque categorie: Beginner, Amateur, Professional, Rally ed Endurance). Gli appassionati della serie avranno già scorto parte delle differenze strutturali che di fatto fluidificano

Notevole la cura riposta dai designer Polyphony nella realizzazione dell'interfaccia grafica e dei menu. Scorrere attraverso l'elenco dei concessionari, dei settaggi e di quant'altro compone l'intricata struttura del GT Mode, è di una semplicità disarmante nonostante l'enciclopedica mole di schermate e informazioni disponibili. Notare i differenti stili delle locandine raffiguranti le varie competizioni offerte dal pacchetto ludico.

l'operato dell'utente che si accinge ad intraprendere la carriera del "pilota assoluto". Laddove in **GT2** le case costruttrici erano sparpagliate lungo disorientanti menu iconografici ripartiti per le quattro sezioni di un'enorme cartina stradale, in **GT3** sono tutti ordinatamente elencati per nazionalità in un'unica schermata. Abolita inoltre l'annosa esigenza di recarsi presso il concessionario specifico dell'auto in possesso per acquistarne gli upgrade: in **GT3** entri nel Tuneshop e trovi quello che ti serve in un nanosecondo. La sezione "Garage" permette adesso di ordinare le vetture per età, chilometraggio, tipo di trazione, numero di cavali, nome del costruttore etc. Evidenziando una vettura dell'elenco e agendo sui tasti dorsali è possibile scorrere fra tutte queste informazioni senza necessariamente accedere alla schermata dell'auto. E ancora. Alcuni campionati offrono la facoltà di affrontare le gare di cui si compongono sia singolarmente che in sequenza. Selezionando quest'ultima opportunità è offerta la facoltà di salvare fra una gara e l'altra ordinando al gioco di ritornare direttamente nella schermata in questione al prossimo riavvio di **GT3** senza dover riattraversare i vari GT Mode ➧ Go Race ➧ Categoria ➧ Evento ➧ Gara. Il poderoso processo di snellimento della navigazione fra i menu occorso in **GT3** è inoltre agevolato da tempi di caricamento sorprendentemente rapidi: bastano una decina di secondi dall'uscita dal Garage per trovarsi subito in pista. A questo punto è possibile visionare un replay pre-memorizzato della gara, operare eventuali ritocchi all'assetto, intrufolarsi nel ricco repertorio di opzioni di gioco per selezionare il brano musicale preferito da un elenco di 18 pezzi ad opera dei vari Feeder, Overseer, Grand Theft Audio, Ash e Lenny Kravitz, (prodottosi in un remix ad hoc del suo *Are You Gonna Go My Way?*), disabilitare del tutto l'accompagnamento musicale (scelta consigliata), partecipare alle qualificazioni o subito alla gara, accettando di partire per ultimi.

Il livello di sfida opposto dalle competizioni è generalmente alto, in particolar modo dal grado Professional in su, in cui il giocatore è chiamato a considerare il fattore "usura gomme" operando le opportune soste ai box per il cambio. Purtroppo il tatticismo che una simile impostazione suggerisce, si scontra con il libero arbitrio del giocatore contrapposto alle occorrenze predefinite delle soste degli avversari. Questi ultimi passano generalmente per i box attorno al 4°/5° giro, il che sebbene non costituisca un problema durante le gare Endurance da 50 o 100 giri, appare quanto meno fuori luogo in quelle da 5. Decisamente avvincenti, invece, le gare condotte sui circuiti ovali, in cui lo sfruttamento delle scie è esercizio quasi categorico per anelare alla vittoria. Nonostante le defaillance strutturali di alcune gare, in cui il giocatore è libero di upgradare la propria vettura per dare la polvere ai concorrenti senza eccessivo sforzo, il grado di difficoltà generale risulta sufficientemente alto da dare più di un grattacapo anche al pilota più smaliziato. Ma **GT3** non significa solo competizione, è soprattutto piacere di guida. Il piacere di vedere il proprio parco macchine arricchirsi di giorno in giorno, di spingere al massimo gli hp, di cincischiare con i settaggi per ottenere il miglior compromesso fra la potenza bruta e la stabilità in curva, di allestire una super vettura da competizione con cui lanciare il guanto di sfida all'amico per sessioni in multiplayer condite da stimolanti discussioni e cambi di opinione su settaggi, assetti e tecniche di guida sorseggiando una bibita davanti all'ultimo replay. E' questo il risultato che, in fondo, la serie **Gran Turismo** ha sempre avuto l'ambizione di raggiungere. Per dirla con le parole di Kazunori Yamauchi "divulgare la cultura dell'automobile". E, in questo senso, non esiste al mondo strumento di "scolarizzazione" più efficace di **Gran Turismo 3 A-Spec**.

voto 9 su 10

*Collegando fino a tre PlayStation2 attraverso il cavo i.Link/firewire, e disponendo di tre televisori e tre copie del gioco, è possibile organizzare partite in multiplayer aperte ad un massimo di 6 giocatori (due per ogni schermo). Nella modalità di gioco in singolo, le postazioni di sinistra e destra mostrano le porzioni laterali della pista (come nel cabinato deluxe di **F355** di Sega), mentre nel caso si utilizzino solo due postazioni per il multuplayer, il terzo schermo offre ad eventuali spettatori/tifosi la ripresa in "stile replay" della gara in corso.*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Rumble Racing

Talvolta la ricerca esasperata del realismo in un racing game va abbandonata a favore di spettacolarità e semplicità del modello di guida. O almeno così la pensa EA...

di simonecrosignani

Ci sono videogiochi che trasudano "americanità" da tutti i pori. Buona parte della line-up di Acclaim, gli inarrestabili **Army Men** di 3DO, una grossa fetta della produzione di THQ... E' sufficiente un'occhiata di mezzo nanosecondo a uno di questi giochi per individuarne al volo la matrice statunitense. Senza addentrarsi in pericolosi regionalismi, è innegabile come diversi titoli sviluppati oltreoceano presentino una grossolanità facilmente riconoscibile in tutti i settori dell'entertainment made in USA: nel caso specifico dei videogame questa caratteristica del genoma è evidente in parecchi fattori, dall'originalità quasi nulla nella scelta del proprio alter ego digitale (sembra quasi che molti game designer seguano alla lettera i dettami di qualche manuale segreto) alla banalità dell'artwork che domina la confezione di molti giochi, in contrapposizione, ad esempio, allo stile essenziale ed elegante adottato dai grafici nipponici. **Rumble Racing**, ultima creazione di Electronic Arts per PlayStation2, rientra alla perfezione nella categoria dei "titoli yankee", presentando un concept trito e ritrito, quello dei racing game "da combattimento", ma che riscuote sempre parecchio successo fra il poco esigente pubblico americano.

Il gioco è il seguito di **NASCAR Rumble**, apparso su PSone un annetto or sono e, non a caso, bellamente ignorato nel nostro continente: evidentemente consapevole dell'inutilità di spendere qualche vagonata di dollari per sfruttare la licenza dei bolidi NASCAR in un gioco in cui il realismo ha un'importanza decisamente marginale, la dirigenza EA ha ora mollato i diritti del campionato in questione, concedendo al tempo stesso una maggiore libertà ai propri designer nella creazione di auto e tracciati. La struttura del gioco è però rimasta pressoché invariata, con una serie di macchine che si esibiscono su improbabili tracciati zeppi di salti, paraboliche e scorciatoie varie, "mazzuolandosi" al tempo stesso con bombe, missili e ogni sorta di depravazione inventata dai creativi della casa di **SSX**. La modifica più sostanziale riguarda un elemento mutuato da un altro titolo EA, **Hot Wheels Turbo Racing**, le evoluzioni: la presenza di rampe e piattaforme non è delegata unicamente a conferire vivacità a un'azione resa già frenetica dai continui bombardamenti a cui si sottopongono in continuazione i concorrenti, ma è attinente alla gestione dei turbo. Su ogni salto il giocatore ha la possibilità di eseguire una serie di trick (peraltro piuttosto limitati quantitativamente e qualitativamente, nonché di facile esecuzione) che vengono premiati dalla CPU mediante l'elargimento di una dose di turbo. Più complessa è l'evoluzione portata a compimento, maggiore sarà la durata del boost a disposizione del giocatore. Niente di nuovo sotto il sole per quanto riguarda invece l'arsenale di **Rumble Racing**: recuperando i power-up disseminati lungo le piste secondo i dettami miyamotiani, è possibile indirizzare verso le altre quattroruote bombe, macigni, olio e persino un tornado. Da sottolineare in questo caso l'interazione con diversi elementi del fondale: sebbene sia possibile cozzare con alberi, pietre e cartelli vari, magari spostandoli in pista per le gioia dei concorrenti che vi seguono, solo il tifone è in grado di portare un'elevata dose di scompiglio, frullando qualsiasi cosa incontri sul proprio cammino.

Anche le modalità di gioco non dimostrano un particolare spremimento di meningi da parte dei game designer di EA: la Single Race e il Championship sono abbastanza eloquenti, mentre nello Stunt Challenge il giocatore viene premiato in base alle evoluzioni compiute in un tempo predefinito anziché secondo il piazzamento a fine gara. Chiudono la panoramica la modalità Showdown, dove si affronta una vettura della CPU in un frenetico uno-contro-uno su un singolo giro di pista, e l'immancabile multiplayer, in cui due giocatori hanno la possibilità di competere fra loro o correre come

Il tornado è senza dubbio l'arma più spettacolare del gioco, ma per scatenare l'ilarità di gruppo niente batte il rilascio di un ammasso di pietre alle proprie spalle e vedere le auto avversarie cozzarci contro a tutta velocità.

Sebbene il gioco, a differenza del suo predecessore, non sfrutti la licenza NASCAR, il design di molti degli oltre trenta veicoli disponibili in ***Rumble Racing*** *è chiaramente ispirato a quello dei circuiti del famoso campionato americano..*

membri dello stesso team, collaborando ai fini di vincere la gara e passare a quella successiva. Inutile dire che **Rumble Racing** è incentrato sul Championship mode: qui i tracciati sono divisi in mini-campionati da tre circuiti. Solo guadagnando un numero sufficiente di punti nelle tre gare è possibile sbloccare il set di piste successivo (e utilizzarlo anche nel Single Race), nonché nuovi veicoli fra cui scegliere il proprio mezzo. Il range di quattroruote a disposizione è piuttosto ampio, così come la differenza di prestazioni fra un veicolo e l'altro, il che significa che, una volta tanto, è consigliabile dare un'occhiata alle caratteristiche di ogni auto (accelerazione, maneggevolezza e abilità nelle evoluzioni) prima di effettuarne la selezione. Avanzando di livello la combattività delle auto computerizzate cresce costantemente, a dimostrazione del buon lavoro svolto dai programmatori di EA con le routine di intelligenza artificiale: negli ultimi tracciati i bolidi della CPU si infilano in tutte le scorciatoie (di cui è zeppo ogni percorso), sfruttano alla perfezione tutti i power-up e sfoderano un'aggressività che ha pochi pari nell'ambito dei racing game arcade. In poche parole, sono dei bastardi maledetti. Senza alcun dubbio questo porterà alla frustrazione più di un giocatore: in fondo, un conto è perdere una gara all'ultimo secondo perché si sbaglia banalmente il curvone finale e un altro arrivare secondi, dopo aver dominato la competizione, per colpa di una bomba o una roccia piantata nel mezzo della strada. Portare a termine il gioco comporta quindi uno studio accurato di tutte le scorciatoie: trovarle non è assolutamente difficile e il più delle volte seguendo un'auto della CPU è possibile imparare nuovi tagli con cui risparmiare secondi preziosi.

Tecnicamente **Rumble Racing** è discreto, ma non propone nulla che non sia ormai lecito aspettarsi da un titolo PlayStation2: il frame rate è buono e senza rallentamenti di sorta (anche se il track design è evidentemente studiato in modo tale da non appesantire eccessivamente il lavoro del processore, con curve, controcurve e palazzi che "bloccano" sempre la visuale) e abbiamo qualche effetto di luce carino (qualcuno si stupisce ancora di fronte ad un lens flare?). Per contro va segnalata la presenza, seppur ridotta, di pop-up qua e là, di fondali in cui il "flickerio" può essere talvolta fastidioso, e un utilizzo non particolarmente ispirato delle texture, piuttosto "piatte" e banali. Ma al di là del comparto estetico non eclatante, il limite di **Rumble Racing** sta tutto nella sua struttura pesantemente arcade: ai fini di offrire un prodotto fruibile dal maggior numero di utenti possibile, i programmatori di EA hanno esagerato nel semplificare la meccanica di gioco, compromettendo in parte la longevità e rendendo l'intera esperienza ludica piuttosto frustrante dopo qualche giorno di sfide intensive. Sia chiaro, non stiamo parlando di un fiasco totale: il titolo EA si lascia giocare e chiunque sia in cerca di un racing game "spensierato" e in cui non bisogna impazzire per imparare come affrontare una curva o quali settaggi adottare per vincere una gara, troverà sicuramente pane per i propri denti. Solo è meglio non aspettarsi un prodotto in grado di offrire divertimento sulla lunga distanza. Il multiplayer a due giocatori, soprattutto nella modalità cooperativa, compensa in parte la monotonia del gioco in singolo, regalando qualche sana risata mentre con un amico si tenta di fare il pelo e contropelo alle temibili macchine della CPU, al punto che è lecito chiedersi se non sarebbe stato salutare inserire anche un doppio split-screen per le sfide a quattro. Ma è probabile che gli sviluppatori di Electronic Arts sopperiranno a questa mancanza in un probabile **Rumble Racing 2**. Ah, questi americani...

voto 7 su 10

Le ambientazioni di ***Rumble Racing*** *ricalcano gli stereotipi più classici del genere e non denotano una cura particolare da parte dei grafici di EA.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **LUCAS LEARNING** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Star Wars: Super Bombad Racing

Provate ad immaginare cosa possa succedere unendo i personaggi e le atmosfere di *Star Wars Episodio 1* con un folle gioco di corsa sullo stile di **Crash Team Racing**...

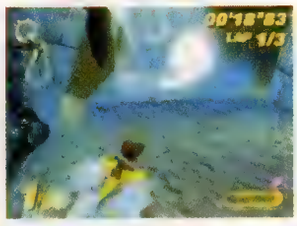
di adrianoavecone

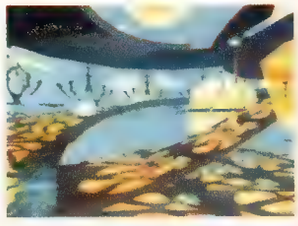
George Lucas è un genio. Le sue fatiche cinematografiche risultano talvolta discutibili, ma il magnate dell'entertainment americano può essere considerato il vero inventore del merchandising moderno. La filosofia commerciale di Lucas, come ribadito più volte da lui stesso, è tanto semplice quanto efficace: in sintesi, si basa sul realizzare film e prodotti televisivi con personaggi, mezzi e astronavi pensati, concepiti e realizzati in funzione del marketing. Se poi ne esce anche un bel film, tanto meglio. La "filosofia" in questione ha portato un regista di belle speranze, artefice di uno straordinario lungometraggio di fantascienza, a diventare uno degli uomini più ricchi e potenti dello showbusiness. Solo una così raffinata mente imprenditoriale sarebbe in grado di sfruttare il successo di un film uscito ormai da più di due anni, come accade con **Star Wars: Super Bombad Racing**, un colorato e dinamico gioco di corsa dedicato, come ***Episodio Uno***, ad un pubblico molto giovane. Si tratta di un titolo palesemente ispirato all'eccellente **Crash Team Racing** per PSone, con cui condivide molti fattori estetici e di gameplay; la differenza più evidente fra i due titoli, oltre ovviamente al franchise Lucas, è l'utilizzo di mezzi privi di ruote, ovvero una sorta di kart futuristici con le sembianze delle celebri astronavi della saga fantascientifica.

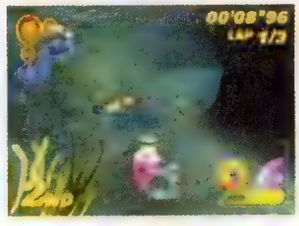
Realizzato dalla Lucas Learning, divisione dedicata ai videogiocatori per i più giovani, **Star Wars: Bombad Racing** prosegue idealmente il filone ludico iniziato da **Mario Kart** e **Diddy Kong Racing**. Il gioco si basa infatti su una serie di competizioni velocistiche caratterizzate dalla demenzialità più assoluta: i nove circuiti disponibili vanno quindi completati avvalendosi di armi strampalate ed ogni sorta di scorrettezza. E' possibile scegliere fra cinque diverse modalità di gioco (Race, Teams, Challenge, Arena e Race Mirror) tutte abbastanza simili fra loro, ad eccezione dell'Arena mode, in cui i concorrenti si sfidano in deathmatch all'ultimo colpo.

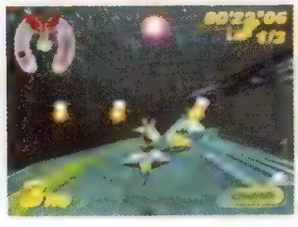
Dopo un'introduzione così scarna da rendere difficile persino definirla tale, si giunge al menu principale, caratterizzato da un look "giocoso".anche se non particolarmente colorato. Qui è possibile scegliere il numero di giocatori (da uno a quattro), modificare le opzioni di gioco ed accedere alle cinque modalità di gara. Le opzioni consentono di selezionare, tra le altre cose, il numero di corridori per ogni gara (aspetto che la dice già lunga sulla realizzazione tecnica del gioco), i tasti di controllo, il numero di giri per gran premio ed il controllo (analogico o digitale). E' da sottolineare la presenza, nella pagina dei credits, di un piacevole e folle remix stile "bossa" del celebre tema di Guerre Stellari: si tratta di un motivetto azzeccato e molto divertente, la cui originalità non trova riscontro nelle monotone musiche di gioco, molto simili a quelle del già citato **Crash Team Racing**. Il menu di selezione del personaggio permette di scegliere il proprio beniamino tra otto protagonisti di *Episodio Uno*, tutti in stile super deformed e a cavallo della propria mini-astronave. Gli otto godono di una buona trasposizione poligonale, ed il character design risulta indovinato e brioso, con alcune divertenti animazioni e il precipuo grido di battaglia. All'inizio del gioco sono disponibili solo tre tracciati (Naboo Swamp, Dune Sea e Theed City), mentre i restanti sei vanno sbloccati man mano. Ogni circuito è caratterizzato da una breve sequenza introduttiva in tempo reale, in cui ammirare la realizzazione del tracciato e alcuni particolari curiosi: prima del via, ad esempio, è possibile vedere i piloti alle prese con divertenti sberleffi, aspetto che contribuisce a creare l'atmosfera giocosa e demenziale della gara.
Il controllo del mezzo è semplice e intuitivo, ma privo di caratteristiche avanzate come powerslide, derapate e curve in controsterzo: ciò è dovuto probabilmente al target molto giovane per cui **Star Wars: Super Bombad Racing** è stato concepito. L'assenza delle ruote nei bolidi da corsa non modifica in modo sensibile il modello di guida, se si esclude una bassa "aderenza" nelle curve strette. E' inoltre possibile correre su diversi piani di gioco ed eseguire salti e piroette, aggiungendo un pizzico di varietà a una struttura di gioco altrimenti piuttosto piatta.. Così come nel titolo di Naughty Dog, durante la gara è possibile eseguire una serie di operazioni scorrette, tutte in perfetto "stile *Star Wars*". E' disponibile una grande quantità di power-up ed armi, dai classici missili teleguidati fino a bombe, laser e trabocchetti di ogni tipo, tutti molto visibili e facili da raccogliere. Lungo i percorsi di gioco sono inoltre presenti un gran numero di trappole, precipizi, astronavi di passaggio e nemici di ogni tipo, la cui funzione è unicamente quella di rallentare i corridori in gioco. Il buon lavoro di caratterizzazione è evidente anche durante la gara, con i piloti che si esibiscono in divertenti siparietti comici. Le boccacce e le parole sconclusionate di Jar Jar Binks sono assolutamente esilaranti, così come le frasi minacciose pronunciate da un Darth Vader in miniatura (uno dei corridori segreti): il cattivissimo Lord è uno dei personaggi più divertenti del gioco, artefice di bassissime scorrettezze (tra cui il lancio di una mini-Morte Nera) ed esilaranti minacce. Assolutamente demenziale è anche lo stacchetto musicale che ne sottolinea la vittoria, un remix cartoonistico del minaccioso tema che accompagna le sue

Le gare si svolgono in luoghi molto diversi e fantasiosi. In foto possiamo ammirare una piramide nel mezzo della palude di Naboo.









Il simpatico (?) Jar Jar è solito intimorire simpaticamente gli avversari con una serie di esilaranti smorfie e boccacce.

Nell'ultimo circuito è prevista anche una sezione di volo spaziale, una trovata originale e molto divertente.

apparizioni su grande schermo. L'intelligenza artificiale degli avversari controllati dalla CPU è piuttosto bassa, come di solito avviene nei giochi di questo tipo, e si basa su un semplice algoritmo di pathfinding, unito all'utilizzo abbastanza casuale di armi e power-up. Ciò non diminuisce il divertimento offerto da **Star Wars: Super Bombad Racing**, che consente competizioni combattute e appassionanti, ma va sottolienato come sia possibile, con un minimo di pratica, sbloccare tutti i circuiti in poco più di un'ora, sfruttando la mediocre ostilità degli avversari ed una certa tolleranza per quanto riguarda collisioni e cadute. La possibilità di giocare in quattro (mediante split screen) e la modalità Challenge, dedicata al miglioramento dei tempi sul giro, contribuiscono ad aumentare di poco la longevità del titolo Lucas Learning. Dopo aver sbloccato tutti i circuiti, è possibile cimentarsi nella Galaxy Cup, una sorta di campionato che consente di ottenere i personaggi nascosti. Oltre alle corse tradizionali, abbiamo anche una modalità di gioco in cui è possibile affrontare corridori umani o controllati dalla CPU in un combattimento all'ultimo sangue. Si tratta dell'Arena mode, chiaramente ispirato ai cliché del caso, in cui i corridori hanno il compito di eliminare gli avversari raccogliendo bombe, laser e trappole disseminati all'interno dell'area di gioco.

Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, **Star Wars: Super Bombad Racing** mostra evidenti limiti. Il codice è stato realizzato mediante il kit di sviluppo Renderware, prodotto dalla Criterion Studios, che consente uno sfruttamento molto limitato dell'hardware PS2. Personaggi e ambienti dimostrano fantasia, umorismo e cura dei particolari, ma sono costituiti da un numero esiguo di poligoni: il look cartoonistico e l'impronta demenziale non costituiscono giustificazioni sufficienti per i pochissimi poligoni utilizzati e per la scarsa definizione delle texture. Tali aspetti non sono molto evidenti per quanto riguardà i protagonisti del gioco, ma si manifestano in maniera palese per i personaggi di contorno, costituiti da pochissimi poligoni e animati in maniera approssimativa. Stesso discorso per i nove circuiti disponibili, che godono di una buona realizzazione, risultando colorati, allegri e molto vari, ma presentano un dettaglio poligonale al di sotto del minimo accettabile su PS2. Non è raro attraversare archi costituiti da pochi segmenti, tunnel a sezione quadrangolare e aree dal dettaglio minimale. L'utilizzo di texture dal piacevole disegno, nonostante la bassa definizione, riesce a mascherare in maniera efficace i limiti dell'engine tridimensionale, in crisi anche nelle situazioni meno concitate di gioco: sono presenti infatti problemi di pop-up, abilmente mascherati dall'utilizzo frequente di una densa nebbia hardware. Il frame rate medio è decisamente insufficiente, con l'aggravante di frequenti scatti isolati nell'aggiornamento video. Per ottenere un frame rate decente è necessario giocare da soli e con un massimo di quattro corridori in gara e anche con tali limitazioni il gioco non è esente da scatti e incertezze. Il tutto è in parte imputabile all'utilizzo di un kit di sviluppo come Renderware, ma evidenzia comunque una notevole inesperienza del team di sviluppo. Nonostante le incertezze dell'engine grafico, gli sviluppatori di Lucas Learning hanno realizzato effetti visivi di ottima qualità: le astronavi dei corridori descrivono delle colorate scie semitrasparenti e sono dotate di reattori con un vivace fumo particellare. Lungo i circuiti è possibile imbattersi in tempeste di sabbia (molto ben realizzate), fiumi sotterranei ed evocativi effetti di luce, come nel livello ambientato nel palazzo di Naboo. Anche gli effetti visivi legati all'utilizzo delle armi sono di buona fattura, con laser multicolore, sfavillanti raggi traenti ed esplosioni plausibili. I circuiti denunciano una forte impostazione tridimensionale, con numerose scorciatoie e passaggi alternativi che consentono di guadagnare (o perdere) diverse posizioni. Alcuni percorsi sono persino caratterizzati da una struttura a più livelli di altezza e nelle sezioni subacquee è possibile salire e scendere di profondità: tale struttura è però spesso causa di confusione per via dell'ardita concezione di alcuni passaggi e per la carenza di segnaletica visibile. Se tali problemi risultano sopportabili nella modalità a quattro corridori, scegliendo più di sei partecipanti o in modalità multiplayer si sfiora l'ingiocabilità.

In sintesi, **Star Wars: Super Bombad Racing** si dimostra un titolo sufficiente, in grado di offrire un buon divertimento ai giocatori più giovani e meno esigenti. Oltre ad evidenti problemi tecnici, il titolo Lucas Learning denota però molti problemi sul versante longevità: l'utenza under 12 dovrebbe essere in grado di completare il gioco in un paio di giorni, mentre i giocatori più esperti potranno riuscire in tale impresa in poche ore. La modalità in multiplayer avrebbe potuto risolvere in parte i problemi di longevità se non fosse stata realizzata in maniera così dozzinale. Il look cartoonistico, l'umorismo e la piacevole realizzazione dei livelli di gioco non riescono a sopperire tali mancanze, lasciando quindi **Star Wars: Super Bombad Racing** nella media dei giochi di kart demenziale.

voto 6 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **DEEP SPACE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Extermination

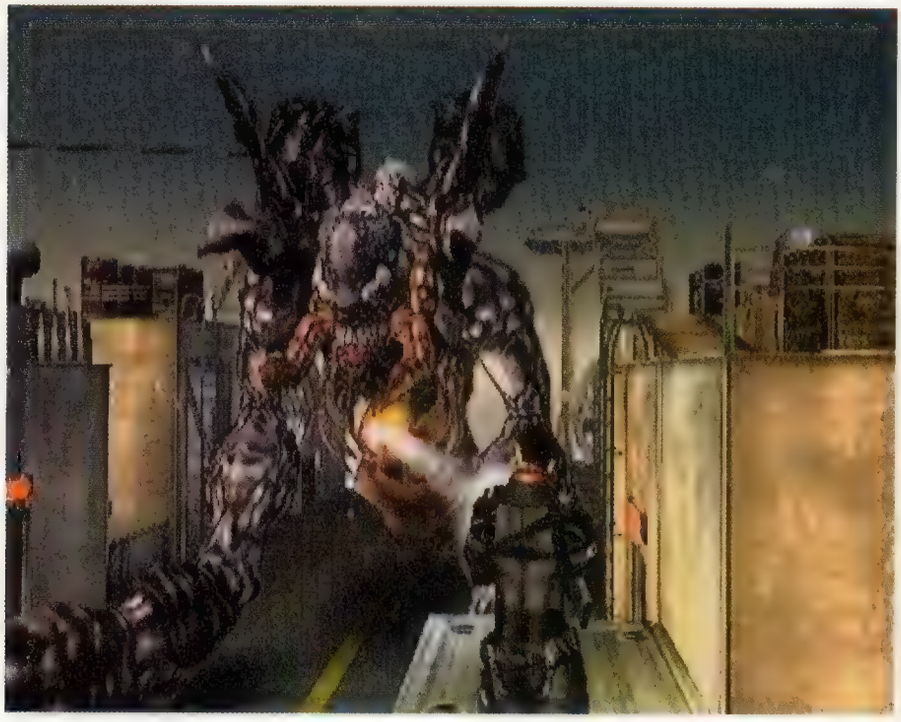
Dopo averci terrorizzato con orde di morti viventi, il produttore esecutivo di **Resident Evil**, Tokuro Fukiwara, attenta nuovamente alla nostra salute mentale con mostri provenienti dallo spazio profondo.

di diego**cortese**

Opera prima del neonato team di sviluppo Deep Space, formato in parte da ex-membri di Capcom, **Extermination** è identificabile come un tentativo di rinfrescare la classica formula del survival horror. Definito dal suo stesso autore come un "panic action adventure", **Extermination** si differenzia da **Resident Evil** e cloni vari per una struttura focalizzata maggiormente sull'azione di gioco. Laddove in passato il giocatore si limitava ad esplorare ambienti, risolvere enigmi e sparare, in **Extermination** è chiamato spesso ad eseguire salti calibrati, arrampicate ed altre mosse più o meno acrobatiche. A questo si aggiunge un'enfatizzazione del combattimento grazie all'inserimento di avversari dalla tipologia più variegata, caratterizzati da una capacità di movimento e da un'intelligenza artificiale superiore a quella palesata dagli zombie di **Resident Evil**. Il risultato è un prodotto dalle caratteristiche sufficientemente innovative da consentirgli di esimersi dalla comune categorizzazione nel genere dei survival horror.

All'ambientazione romeriana che caratterizza la saga di **Resident Evil**, **Extermination** contrappone un soggetto che trae ispirazione dall'altrettanto angosciante film di John Carpenter *La Cosa*. In una base segreta del governo americano, situata nell'emisfero australe, un esperimento legato allo studio di un artefatto alieno crea una nuova forma di vita che infesta l'intera struttura. In soccorso dei membri della spedizione scientifica viene mandata una squadra di marine di cui fa parte Dennis Riley, il protagonista del gioco. Per cause sconosciute, l'aereo incaricato di trasportare il gruppo di soccorso precipita durante la fase di atterraggio, dividendo così i membri della squadra speciale. Dennis e il suo compagno Roger riescono a penetrare nella base attraverso il sistema di aerazione, finendo tra macerie, cadaveri orribilmente mutilati e mostri inquietanti. Come il protagonista scoprirà a spese di Roger, questi esseri emanano un acido che penetra lentamente attraverso ogni protezione, trasformando gli esseri viventi con cui viene in contatto in orrendi mostri mutanti. Con l'aiuto dei membri del commando e degli scienziati sopravvissuti, Dennis deve attivare una serie di detonatori per seppellire la minaccia biologica all'interno della base e portare i superstiti alla salvezza. Ha così inizio un racconto di orrore, fantascienza e intrighi politici narrato mediante sequenze d'intermezzo, in CG ed in real time, nonché per mezzo di documenti scritti di capcomiana memoria recuperabili sul campo. Teatro dell'intera vicenda è il solo centro ricerche, insieme ad alcune zone all'aperto avvolte da una fitta tempesta di neve. La non elevata dimensione dell'area esplorabile è compensata dalla sua continua mutazione, dovuta sia allo sviluppo narrativo che alla lenta ma inesorabile infestazione provocata dai microrganismi alieni. Le azioni compiute dal protagonista, le esplosioni dovute alla precaria stabilità strutturale della base e il progredire della disgustosa massa organica che ingloba uomini e oggetti, alterano gradualmente l'ambientazione, offrendo locazioni parzialmente rinnovate ad ogni evoluzione della storia. Come accade per le produzioni videoludiche con aspirazioni cinematografiche, la progressione all'interno del gioco avviene in modo lineare. Il giocatore è comunque libero di rivisitare le aree già esplorate per assicurarsi di aver raggiunto i due obiettivi secondari dell'avventura: questi sono costituiti dal recupero delle targhette di riconoscimento dei membri deceduti del proprio team e dal ritrovamento delle tre parti che compongono un potente dispensatore di morte. Entrambi non precludono il completamento del gioco, né alterano il suo unico finale. Il primo consente, in base al numero di piastrine recuperate, di ricominciare il gioco con diversi vantaggi, mentre il secondo ne facilità i completamento. Parlando di difficoltà di gioco, **Extermination** non richiede sforzi particolari per poter essere ultimato. Il numero di pozioni curative trasportabili nell'inventario è illimitato e la necessità di dover consumare la carica di batterie per poter effettuare i salvataggi non ne disincentiva l'uso, data la frequente presenza dei caricabatterie. I pochi enigmi opposti al giocatore richiedono un minimo lavoro mentale, spesso limitato alla ricerca dell'oggetto del fondale con cui interagire. Rispetto alla versione giapponese, accusata di essere estremamente facile, la controparte europea offre una difficoltà sensibilmente superiore grazie alla riduzione degli item curativi e all'incremento della resistenza degli avversari. Il tempo necessario per completare **Extermination** ha subito pertanto un leggero aumento, per un totale di circa sette ore, parte del quale viene però speso ripercorrendo aree già visitate al fine di raggiungere i distributori automatici delle munizioni. La maggiore resistenza dei nemici costringe ad un più elevato consumo dei proiettili del proprio SPR4, che possono essere trasportati solo in quantità limitata. Fortunatamente il numero di

Il proprio fucile può essere regolato in modalità semiautomatica, automatica e raffica.

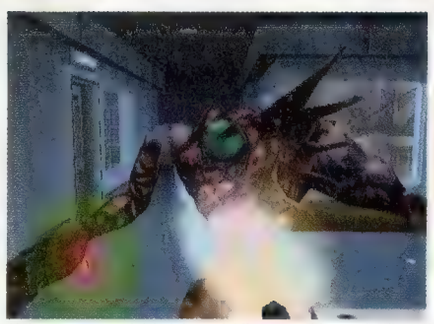


colpi trasportabili aumenta con il progredire del gioco, grazie al ritrovamento di caricatori vuoti in cui inserirli. L'SPR4 si differenzia dalla Colt M4 da cui deriva per la possibilità di montare svariati upgrade su cinque differenti punti d'aggancio: questi comprendono sensori, sistemi di puntamento e armi quali lanciagranate, lanciafiamme e fucile a pompa. Il fuoco delle armi è accessibile mediante i medesimi tasti utilizzati nelle due modalità di tiro: in soggettiva ed in terza persona. La prima consente di eseguire tiri mirati contro i punti deboli dei nemici (utile a ridurre i colpi necessari per abbatterli), mentre con la seconda è possibile usufruire di un sistema di puntamento automatico. Entrambe non permettono di sparare in movimento, obbligando a trovare una posizione sicura da cui sparare senza esporsi al pericolo, fattore che diventa essenziale nella seconda modalità di tiro, dato che è in grado di agganciare bersagli solo ad una determinata distanza dal giocatore. In caso contrario è necessario aggiustare la mira con il lento e impreciso sistema manuale. Mentre con i mostri di grandi dimensioni, quali gli esseri mutati dagli uomini o da grossi animali, non è complicato portarsi entro il giusto raggio d'azione, con gli agili cani e le disgustose blatte le cose si fanno più difficili e frustranti. Le blatte, in particolare, attaccando in ampi gruppi e arrampicandosi ovunque, costituiscono una costante minaccia per la salute del giocatore, soprattutto per il suo livello di infezione. Oltre che la barra di energia vitale, è infatti necessario osservare attentamente il danno provocato dall'acido infetto, curabile solo con rari item o tramite alcuni sistemi di disinfestazione sparsi per la base. Se l'infezione supera i limiti di guarda diventa irreversibile, a meno di non usare il suddetto dispositivo, e porta alla morte del protagonista dopo qualche minuto. Un'ultima minaccia all'incolumità fisica del giocatore è costituita dagli ostacoli strutturali quali piattaforme o cavi di alta tensione immersi nell'acqua. Riuscire ad oltrepassarli non richiede comunque particolari abilità tecniche, dato che tutte le azioni si eseguono premendo un unico tasto, le cui funzioni variano a seconda della posizione del personaggio. Tale soluzione da una parte alleggerisce il sistema di controllo, ma dall'altra genera alcuni problemi quando ci si trova vicini a due aree che danno accesso ad azioni differenti. Se non si pone la massima attenzione alla propria posizione, si rischia di effettuare il movimento sbagliato che potrebbe tradursi in un letale salto nel vuoto. Sono stranamente assenti azioni speciali dedicate al combattimento, che sarebbero state utili per compensare l'agilità e l'aggressività di certi avversari.

In quanto a complessità grafica, **Extermination** non si discosta dalla media dei titoli per PlayStation2. A parte qualche area di gioco piuttosto scarna e l'approssimativa realizzazione dei cadaveri sbranati dai mostri, il livello di dettaglio di ambientazioni e modelli poligonali è generalmente più che accettabile. Si distinguono alcuni elementi cosmetici realizzati con maggiore attenzione rispetto agli altri: tra questi il più convincente è l'applicazione di un credibile effetto di morphing all'acqua, la cui superficie si deforma realisticamente al passaggio del protagonista o per la presenza in essa dei microrganismi mutanti che la rendono "viva". Particolarmente efficaci anche la rappresentazione delle perturbazioni atmosferiche e l'effetto di illuminazione della torcia elettrica, la cui area di illuminazione si deforma a seconda della morfologia del personaggio e degli oggetti che rischiara. Complice una pesante nebbia che riduce il carico di lavoro del processore, durante la rappresentazione delle aree di gioco più vaste il motore grafico non subisce mai perdite di fluidità e velocità. A seconda delle ambientazioni, la visuale è gestita sia mediante un sistema d'inquadrature fisse che mobile. In entrambi i casi è necessario apportare frequenti aggiustamenti manuali tramite un apposito pulsante per poter inquadrare correttamente nemici ed oggetti. L'accompagnamento musicale, costituito interamente da brani techno, cambia ritmo in funzione di quanto avviene su schermo, alimentando la suspence nelle situazioni più critiche.

Concludendo, **Extermination** costituisce una variante più dinamica e frenetica al comune survival horror. Sebbene alcuni difetti strutturali e la non elevata durata impediscano al titolo di Tokuro Fukiwara di ottenere un giudizio completamente positivo, non ne pregiudicano eccessivamente la giocabilità, che risulta compatibile sia a chi ama i giochi di sopravvivenza capcomiani che a coloro che preferiscono i titoli d'azione in terza persona. Un debutto tutto sommato positivo per Deep Space, che ci auguriamo sviluppi adeguatamente l'innovativo impianto di gioco proposto in questo **Extermination**.

voto 7 su 10



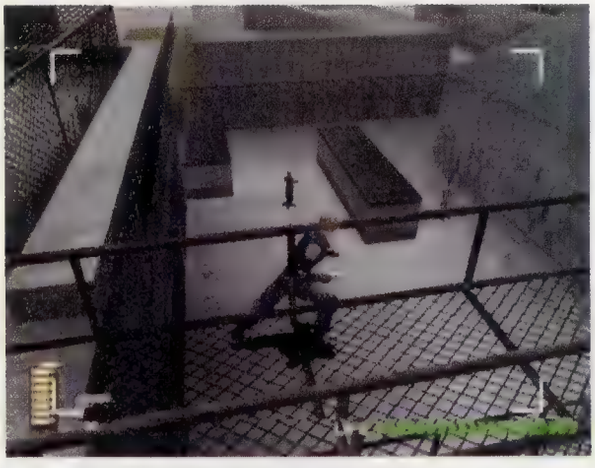
L'elevata aggressività dei nemici li porta ad inseguire il giocatore fino ai margini dell'area di gioco.

Gli oggetti danneggiabili presenti sul fondale ed alcuni nemici vengono rigenerati frequentemente.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDAS INTERACTIVE** SVILUPPATORE **KOEI** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Winback: Covert Operations

Mentre sei miliardi di persone aspettano con la bava alla bocca l'arrivo di **Metal Gear Solid 2**, Koei cerca di anticipare Kojima e soci con questa conversione di un vecchio titolo per Nintendo 64.



Il multiplayer e il Bot Mode consentono di controllare uno qualsiasi dei 28 membri della SCAT, a differenza della modalità di gioco principale, incentrato esclusivamente su Jean-Luc Cougar (complimenti per il nome).

Proseguendo nel corso del gioco è possibile recuperare qualche arma divertente come il lanciarazzi, ma nel complesso l'arsenale a disposizione del povero Jean-Luc è piuttosto povero.

di matteo**tenca**

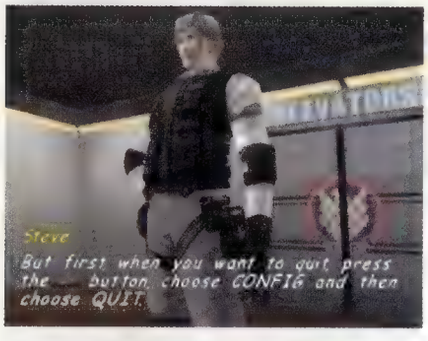
La prima apparizione di **Winback** risale a un paio d'anni fa, quando il posticipatissimo titolo di Koei si degnò finalmente di uscire su Nintendo 64, peraltro nell'indifferenza quasi generale. Diversi problemi nella realizzazione tecnica e una struttura di gioco decisamente blanda decretarono infatti il fallimento dell'action game e il numero di copie vendute lasciò parecchio insoddisfatto il top management della casa nipponica. Nonostante ciò (o forse proprio per questo motivo) i dirigenti Koei hanno ora deciso di rispolverare il progetto e, consapevoli della sete di stealth game dei possessori di PlayStation2, riproporlo sulla console Sony. Inutile dire che una simile mossa non può che essere accolta da una discreta dose di scetticismo: difficile esaltarsi per un titolo per Nintendo 64 vecchio di due anni e che alla sua uscita non aveva certo impressionato. E in effetti la release del gioco su PlayStation2 conferma la maggior parte dei sospetti: **Winback: Covert Operations** è un mix non particolarmente riuscito di **Syphon Filter** e **Metal Gear Solid**, con alcune fasi chiaramente ispirate a **Time Crisis**, che fatica a coinvolgere e il cui acquisto è consigliato esclusivamente a chi non possiede sufficiente pazienza per aspettare il kolossal di Konami. Ma procediamo con ordine...

La trama di **Winback: Covert Operations** verte intorno alle vicende di un'unità speciale chiamata SCAT, il cui compito è quello di recuperare un satellite militare rubato dai "Crying Lions", il solito gruppo di terroristi dagli intenti non proprio benevoli. Purtroppo la missione della SCAT inizia nel peggiore dei modi, con l'elicottero incaricato del trasporto che si schianta dopo essere stato colpito, lasciando i vari membri dell'unità sparpagliati in varie zone della base dei terroristi. Il giocatore è quindi chiamato a controllare il biondo Jean-Luc Cougar, a recuperare i propri compagni disseminati un po' ovunque e a sconfiggere i terroristi cattivi.

La modalità principale di **Winback: Covert Operations** è rappresentata dallo Story mode, costituito da una serie di missioni abbastanza omogenee e il cui filo conduttore sono le vicende il cui antefatto abbiamo descritto poco sopra. A completare il quadro abbiamo un Tutorial mode e diverse modalità classiche per il multiplayer, fra cui figura un'opzione Deathmatch a quattro giocatori decisamente godibile. Da segnalare il fatto che nel multiplayer è possibile controllare qualsiasi membro della SCAT mentre, abbastanza sorprendentemente, nella modalità principale è Jean-Luc a fare il bello e il cattivo tempo. Non che questo sia un grosso difetto in fondo: al di là delle ovvie differenze estetiche, i vari personaggi vantano abilità pressoché identiche. Un'occasione sprecata per i game designer di Koei. Non è malaccio invece il Bot Mode, dove il giocatore, affiancato da diversi alleati controllati dalla CPU, deve affrontare una serie di unità nemiche dal grado di ostilità sempre crescente, impersonificando in ogni livello un membro diverso della SCAT.

Inutile dire che lo sforzo dei programmatori è stato concentrato nello Story mode e, bisogna ammettere, le prime impressioni che si hanno provando **Winback: Covert Operations** sono tutto sommato positive: il passaggio da Nintendo 64 a PlayStation2 ha ovviamente comportato un notevole miglioramento del comparto estetico e sebbene la grafica non vada mai oltre la sufficienza, le ambientazioni hanno un aspetto discretamente credibile, pur essendo decisamente spoglie. Lo stesso discorso vale per le animazioni dei personaggi, con Jean-Luc che si tuffa, salta e si abbassa abbastanza realisticamente. Purtroppo, dopo pochi minuti di gioco tutti i nodi vengono al pettine e risulta quantomai evidente come gli sviluppatori nipponici abbiano evitato di correggere i difetti che attanagliavano la versione a 64bit del gioco. Tanto per cominciare abbiamo dei seri problemi nel gameplay, il più grave dei quali è rappre-

Nella modalità Tutorial è possibile prendere confidenza col repertorio di armi e mosse a disposizione del protagonista.



Nel caso si rimanga senza munizioni è sempre possibile ricorrere ad un classico e sempre efficace calcione. Da notare la temibile reazione del terrorista incappucciato…

sentato sicuramente dall'incapacità di Jean-Luc di arrampicarsi o scendere dal più piccolo degli ostacoli (alla faccia dell'agente speciale…). Questa lacuna nelle abilità del nostro eroe porta a situazioni paradossali, di cui un particolare frangente del primo livello può essere un fulgido esempio. Ad un certo punto dello stage la strada è bloccata da un sistema di sicurezza laser: per disabilitarlo il giocatore è chiamato a raggiungere un punto sopraelevato dietro i laser e a sparare all'unità di controllo, in modo tale da neutralizzare il sistema. Avendo già superato lo sbarramento, non sarebbe molto più semplice calarsi (da un'altezza che a occhio e croce non supera i due metri) e proseguire impunemente nel proprio cammino? Non secondo i game designer di Koei, cosicché il povero Jean-Luc, blastata l'unità, è costretto a tornare indietro, con grande frustrazione ed evidente noia per il povero giocatore. Altrettanto criticabili sono le routine d'IA dei temibili (sulla carta) terroristi: in diverse situazioni infatti Jean-Luc è costretto a ripararsi dietro muri, casse, camion ed amenità simili. Una semplice pressione del tasto ● e il nostro eroe si appiattisce contro il muro, pronto ad emergere dal proprio riparo per sparare un paio di colpi ai nemici e tornare prontamente schiena al muro. Nonostante le apparenze, un paragone con **Metal Gear Solid 2** in questo frangente non è solo inopportuno. E' semplicemente blasfemo. Quegli ebeti dei terroristi, infatti, anche dopo aver localizzato l'intruso non mostrano segni di preoccupazione, limitandosi semplicemente a sparare qualche colpo dalla distanza, senza tentare di stanare il membro della SCAT e allontanandosi spesso senza motivo apparente. Un altro difetto da non sottovalutare è rappresentato dalla natura ripetitiva della trentina di missioni di cui è costituito **Winback: Covert Operations**: l'obiettivo del giocatore non si discosta mai molto dal dover ammazzare qualche nemico, disattivare un paio di laser, trovare la chiave per aprire una porta bloccata… Certo, qualche variante saltuaria c'è, come i frangenti in cui si è chiamati ad usare il fucile di precisione: in alcune fasi del gioco infatti la telecamera virtuale, in costante movimento, si blocca e al limite dell'area di gioco appaiono quattro angoli bianchi. Il tutto accade solitamente quando Jean-Luc si trova in posizione sopraelevata ed ha una visuale chiara dell'area in fronte a sé, così da permettergli di centrare i nemici anche da distanza non ravvicinata. Peccato che anche questa trovata, peraltro non particolarmente originale, stanchi in breve tempo, compromettendo ulteriormente un fattore longevità che campa quasi esclusivamente sulla modalità multiplayer. Aggiungiamo a tutto questo un numero di armi semplicemente ridicolo (pistola, fucile, mitragliatore, lanciarazzi, lanciafiamme ed esplosivo), delle sequenze d'intermezzo con un doppiaggio mediocre (così come sono mediocri quasi tutti i campionamenti all'interno del gioco), una notevole mancanza di realismo (la pistola di Jean-Luc ha munizioni infinite) e un sistema di controllo che non è il massimo della comodità e avremo un quadro della situazione non propriamente roseo.

Winback: Covert Operations non è il peggiore titolo del genere che abbiamo visto in questi mesi su PS2 (per non parlare delle innumerevoli aberrazioni approdate su PlayStation negli anni passati), ma è privo di elementi in grado di innalzare il gioco dalla massa, e in un periodo in cui i titoli PlayStation2 di valore diventano sempre più numerosi questo dev'essere spunto di riflessione per la dirigenza Koei. Consigliato esclusivamente ad un'utenza molto giovane e poco esperta col genere stealth game: per tutti gli altri l'indicazione di aspettare tranquillamente **Metal Gear Solid 2** è pressoché retorica…

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEA HONOLULU** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

ESPN Major League Soccer Extra Time

Dopo Giappone ed Europa, ed in virtù della crescente popolarità del soccer a stelle e strisce, dovuta anche alle minoranze etniche, Konami tenta di conquistare il mercato calcistico statunitense...

di adrianoavecone

Sin dagli esordi della lega americana di calcio (fine anni '70), gli yankee non hanno mai amato lo sport che appassiona masse di tifosi in tutto il mondo: neppure le performance senili di campioni come Beckenbauer, Chinaglia e Pelé sono state sufficienti a conquistare gli americani ed il primo campionato USA ha avuto breve vita. Ciò nonostante il soccer ha di recente riconquistato una discreta popolarità, grazie alla larga diffusione della disciplina nelle scuole e ai disgraziati mondiali del 1994. Inoltre l'interesse dei media ha favorito il miglioramento del livello tecnico della Major League e l'allargamento della base di praticanti. Attualmente il calcio USA è seguito principalmente dalle minoranze ispaniche e italiane, e gode di un discreto numero di supporter. Tutto ciò ha spinto Konami, artefice della straordinaria serie **Winning Eleven**, a realizzare un prodotto confezionato su misura per il mercato statunitense. **ESPN Major League Soccer ExtraTime** si basa sulla collaudata meccanica dei giochi calcistici della casa nipponica ed è il primo titolo su PlayStation2 dedicato alla lega americana. Realizzato negli studi di Honolulu, il titolo si allontana, in quanto a giocabilità, dai prodotti più recenti di Konami, essendo basato su un'impostazione molto simile a quelli della serie **Winning Eleven**, ma con un'impronta decisamente più arcade.

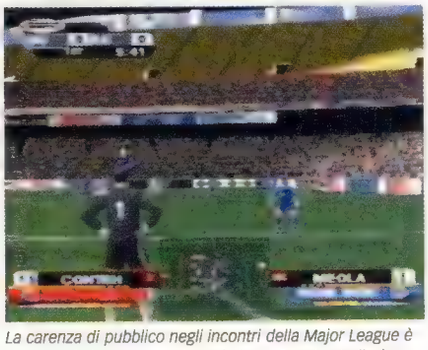
Il gioco si apre con un'introduzione alquanto spartana, come spesso avviene per i titoli Konami dal budget medio-basso (vedi **Perfect Striker 3**): si tratta di una sequenza di montaggio che rappresenta una serie di azioni, più o meno spettacolari, tratte dal campionato americano. Il bello è che nel montaggio sono mostrati, in perfetto stile televisivo yankee, anche falli, risse ed errori marchiani. De gustibus... Il primo aspetto che colpisce in maniera positiva è la brevità dei tempi di caricamento: il menu principale, colorato e stilisticamente ben fatto, appare in meno di due secondi dal termine del filmato introduttivo, e si tratta del caricamento più lungo di tutto il gioco. I momenti di pausa dovuti al trasferimento dati sono letteralmente impercettibili, lasciando trasparire una valida ottimizzazione dell'accesso al supporto ottico. Dal menu principale è possibile selezionare le classiche opzioni relative agli incontri singoli, alle coppe ed alle impostazioni varie. **MLS ExtraTime** include, oltre alle squadre americane, ben 53 squadre nazionali integrate dalle due All Stars relative alla lega statunitense: è da sottolineare come le nazionali siano composte da giocatori con nomi fittizi e spesso non facilmente riconducibili agli originali. Per quanto riguarda le competizioni disponibili, sono presenti alcune limitazioni: è possibile, ad esempio, organizzare una lega solo utilizzando le squadre americane. Una scelta incomprensibile che riduce lo spessore del prodotto. La possibilità di organizzare sei tipi diversi di coppe nelle quali utilizzare le squadre nazionali rende ancora più criptica la scelta effettuata da KCEA. Interessante invece l'inclusione dello Scenario Mode (presente in vari episodi della serie **Perfect Striker**), una divertente alternativa alle partite di esibizione o alle classiche competizioni. Si tratta di una serie di "missioni" calcistiche, diverse in base alla squadra della MLS selezionata; la gamma di scenari selezionabili spazia da difese estreme del vantaggio fino alle rimonte più o meno disperate passando per le "lotterie" dei rigori. Lo Scenario Mode è abbastanza divertente, ma risulta poco longevo a causa del ridotto numero di sfide e dell'utilizzo esclusivo delle squadre americane.

La modalità di allenamento e le opzioni di gioco sono sulla falsariga dei primi quattro capitoli della serie **Winning Eleven**. Particolarmente curiosa è la possibilità di scegliere fra due telecronisti diversi, Bob Ley per la lingua inglese e l'esilarante Luis Tapia per quella iberica. Tale opzione, testimonianza del seguito che la Major League vanta da parte dei tifosi dell'etnia ispanica, consente di apprezzare un divertente commento in spagnolo, ricco di espressioni colorite in perfetto "stile Jon Kabira". Dopo aver selezionato le squadre, è possibile scegliere tra ben dodici stadi americani (tra cui i noti "catini" di Pasadena e Washington) e sei condizioni ambientali. Il menu relativo a formazioni e tattiche di gioco comprende opzioni molto simili a quelle di **Winning Eleven 4/ISS Pro Evolution**. E' possibile infatti scegliere la formazione in base all'abilità dei giocatori, le strategie selezionabili "on the fly", gli specialisti dei calci piazzati e così via. Da sottolineare la mancanza del fondamentale editor di formazioni, forse ritenuto da Konami troppo complesso per il pubblico statunitense. Dopo aver selezionato le divise ha inizio il gioco vero e proprio, con una sequenza di presentazione delle squadre abbastanza scarna e limitata a una rapida carrellata sullo stadio e all'entrata in campo delle due formazioni. Le evocative sequenze del prepartita, la presentazione dei giocatori e le suggestive panoramiche dello stadio introdotte con **Winning Eleven 3 Final Version** sono del tutto assenti.

MLS ExtraTime vanta un'ottima giocabilità, derivata direttamente da **Winning Eleven 4**, con l'aggiunta di una maggiore componente arcade. I seguaci del verbo calcistico Konami saranno in grado di destreggiarsi in azioni di buona fattura, grazie alla totale congruenza del sistema di controllo con gli altri capitoli della serie. Lo svolgimento dell'azione di gioco risulta però troppo lineare: ciò è dovuto alla facilità nell'eseguire passaggi e lanci precisi ed all'efficacia delle scivolate, che consentono di rubar palla in maniera sin troppo agevole. I giocatori esperti di **Winning Eleven 2000 U-23 Olympic** e soprattutto di **Winning Eleven 5** non avranno quindi problemi a vincere partite e campionati a ripetizione. **MLS ExtraTime** vanta però alcune piccole differenze nel gameplay rispetto ai più blasonati titoli della casa giapponese. Tra le più evidenti si segnala la diversa

*Le sequenze di esultanza successive ad una segnatura ricalcano quelle di **Winning Eleven 4**. Nella foto possiamo ammirare il modello poligonale del colombiano Carlos Valderrama.*

Nelle squadre nazionali sono presenti anche campioni chiaramente riconoscibili, ma con nomi di pura fantasia.



La carenza di pubblico negli incontri della Major League è riportata fedelmente anche nel gioco. Questo stadio è uno dei più affollati tra quelli disponibili.

concezione degli indicatori di tiro: sin dai primi titoli calcistici di Konami, la potenza del rilancio e del tiro in porta sono rappresentate da una barra orizzontale che cresce in base al tempo di pressione del tasto appropriato. In **MLS ExtraTime**, invece, l'indicatore di tiro ha la forma di una lancetta che indica l'altezza del tiro: si tratta, a nostro avviso, di una scelta poco intuitiva che rende complesso valutare la potenza esatta da imprimere al pallone in azioni di gioco rapide e concitate. Il titolo di KCEA introduce anche una novità assoluta per i giochi di calcio Konami della serie **Winning Eleven**, una sorta di controllo analogico della potenza di tiro, aspetto che sembrava dovesse essere incluso in **Winning Eleven 5**. Tale controllo (attivabile in ogni momento selezionando la modalità analogica del Dual Shock 2) risulta molto intuitivo, ma richiede una certa pratica per essere sfruttato appieno: per eseguire un tiro secco è necessario premere con forza il tasto relativo, facendo così salire l'indicatore di potenza in maniera "tradizionale". Una leggera pressione del tasto farà in modo che il giocatore attivo esegua un delizioso pallonetto. Per quanto riguarda il lancio lungo ed il cross, premendo con forza il tasto appropriato il giocatore eseguirà tale gesto tecnico in maniera canonica, cioè con l'indicatore di forza, mentre una leggera pressione causerà un lancio corto. Questo sistema comporta spesso improbabili pallonetti a porta vuota e cambi di gioco a centrocampo con continue perdite di palla. E' importante precisare che il controllo analogico della pressione non corrisponde ad un preciso dosaggio della potenza di tiro, ma costituisce una sorta di "switch" tra l'esecuzione di un tiro o un pallonetto. Alla lunga, il sistema in questione affatica parecchio dita e mani, costringendo a ritornare al controllo tradizionale. Il comportamento dei giocatori è abbastanza naturale e realistico, con una buona aderenza alle tattiche di gioco. Tra le poche anomalie segnaliamo il comportamento autolesionista del portiere negli scontri uno-contro-uno: in tali situazioni l'estremo difensore si lancia in uscite disperate fermandosi però a metà strada tra porta e pallone. Ciò rende molto semplice segnare un gol con un abile pallonetto.

MLS ExtraTime vanta una discreta realizzazione tecnica. Il team di sviluppo ha scelto di utilizzare il celebre Renderware, middleware prodotto da Criterion Studios e utilizzato anche per **Winning Eleven 5**. I risultati sono però ben differenti da quelli ottenuti da KCET. I modelli poligonali dei giocatori sono di discreta fattura, ma lasciano trasparire un numero di poligoni non troppo elevato. La realizzazione dei volti e delle espressioni facciali è molto lontana da quella di **Winning Eleven 5**. L'animazione dei giocatori risulta invece efficace, pur mostrando qualche incertezza nelle transizioni tra un movimento e l'altro. Questo vale anche per l'estremo difensore, dotato di un animation set ridotto rispetto al titolo di KCET. Il frame rate è ancorato saldamente ai 60fps e l'aggiunta di un ottimo algoritmo di antialiasing contribuisce alla notevole pulizia d'immagine su schermo. Le texture del campo di gioco godono di una discreta varietà e risultano abbastanza definite, se si esclude la dozzinale realizzazione delle zone fangose e l'esiguo numero di colori. Parecchio discutibile anche il modo in cui è stata applicata la texture della rete alle porte: gli artisti di KCEA hanno applicato un basso tiling (ripetizione delle tessiture) e utilizzato una trama ad esagoni che conferisce alla rete un aspetto simile ad una recinzione o a un retino da pesca: per ottenere un risultato migliore sarebbe stato sufficiente adottare una trama quadrangolare oppure rendere più fitto il tiling. **MLS ExtraTime** è inoltre privo di illuminazione dinamica, aspetto che accentua la piattezza visiva, come risulta evidente dando un'occhiata a spalti e pubblico. Gli stadi sono realizzati discretamente, con medio dettaglio, ma con texture piuttosto scialbe e "slavate". L'aspetto globale è comunque di buona qualità. Il pubblico (realizzato mediante bitmap) è ben animato, con un numero di frame e una definizione nettamente superiori a quelle di Winning Eleven 5. Il tutto è però rovinato da una diffusa piattezza cromatica e da un clamoroso errore di proporzioni: nell'inquadratura relativa al rilancio del portiere, ad esempio, è possibile contare uno ad uno gli spettatori della curva opposta, cosa possibile solo su un campo da calcetto. Bizzarro anche il fatto che siano disponibili solo tre visuali di gioco: già dai tempi di **Winning Eleven 3** era possibile scegliere fra un numero superiore di inquadrature. Risulta piacevole l'introduzione dei modelli poligonali dell'arbitro e dei guardalinee durante il gioco. I direttori di gara, inoltre, partecipano all'azione seguendo lo svolgimento del gioco, portando il fischietto alla bocca e agitando la bandierina quando necessario.

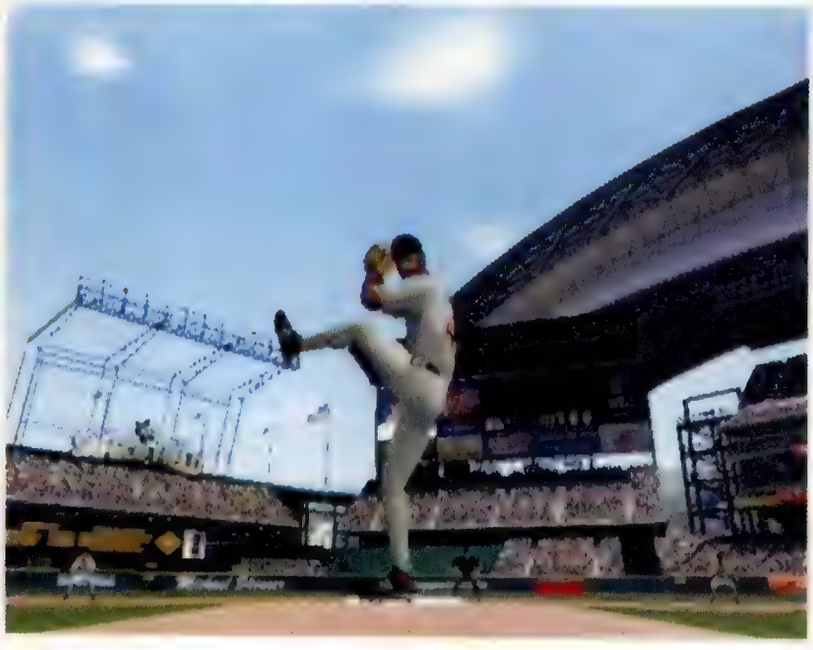
In conclusione, **MLS ExtraTime** è un gioco che ha ragion d'essere soltanto per il mercato americano o per gli appassionati più assidui della Major League. La realizzazione non eccelle per originalità e il gioco non è altro che una versione semplificata di **Winning Eleven 4** con grafica migliorata e con l'aggiunta delle squadre di club statunitensi. L'uscita di **MLS ExtraTime**, che rimane comunque un titolo più divertente e giocabile della serie **FIFA** di EA Sports, risulta anacronistica dopo aver visto e giocato **Winning Eleven 5** e **Winning Eleven 2000 U-23 Olympic** su PSone. L'impressione è che Konami abbia realizzato in poco tempo un porting su PS2 del quarto capitolo della propria saga calcistica, in modo da poter sfruttare con poco sforzo il mercato americano del soccer.

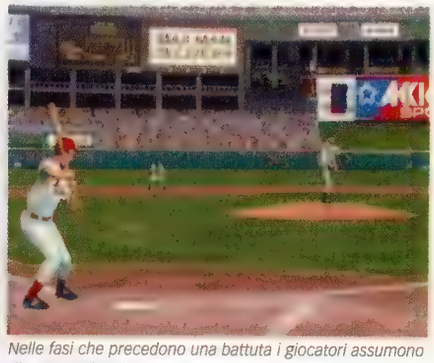
voto **7 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

All Star Baseball 2002

Se pensate che i calciatori italiani siano strapagati, date un'occhiata agli attuali ingaggi dei giocatori di baseball americani. Altro che Vieri e Totti...





Nelle fasi che precedono una battuta i giocatori assumono diverse posizioni, proprio come nella realtà.

La qualità delle animazioni è tutto sommato sufficiente, anche se da un titolo PlayStation2 sarebbe lecito attendersi molto di più.

di marcoravetto

L'utenza PlayStation è sempre stata subissata da titoli di baseball: la passione di americani e giapponesi per questo sport poco conosciuto nelle nostre lande ha permesso a diverse software house di ottenere discreti risultati di vendita con prodotti apparentemente poco ricercati. Non c'è quindi da stupirsi nel veder arrivare l'ennesimo gioco di baseball su PlayStation2, probabilmente realizzato con l'intenzione di eguagliare la prestazione ottenuta da SquareSoft col suo impronunciabile **Gekikuukan Pro Baseball** (**SC**75, voto: 7 su 10).

Superati i preamboli di rito (selezione squadre, esame opzioni, settaggio impostazioni) i veterani della disciplina cominceranno ad esaminare la presentazione delle squadre in campo e a studiare il metodo di controllo; l'impressione iniziale non è delle più positive e già al primo lancio in molti inizieranno ad elaborare frasi e sentenze distruttive nei confronti dei programmatori. A scatenare l'ira dei fan del baseball non è certo la qualità delle animazioni del lanciatore e del battitore (nel complesso discrete e in linea con la maggior parte delle produzioni del genere) né l'ambientazione di gioco (più che apprezzabile, con fedeli riproduzioni di tutti gli stadi della Major League). Il problema sta tutto in ciò che accade a seguito della battuta, ovvero il comportamento dei difensori. Esaminiamo con attenzione una giocata a caso per vedere quali errori hanno commesso i programmatori di **All Star Baseball 2002**. La battuta, una insidiosa rimbalzante, passa tra il terza base e l'interbase e finisce nel guantone dell'esterno sinistro che prontamente si appresta a lanciare verso la seconda base. A questo punto, al momento della pressione del tasto per il lancio, il giocatore è rivolto verso la terza base e con un colpo che farebbe rabbrividire anche David Copperfield riesce a lanciare la palla verso sinistra pur essendo ancora rivolto nella direzione opposta! Come se ciò non bastasse, non esiste collisione tra giocatore e pallina dato che questa sparisce nel nulla quando si trova ancora a una certa distanza dal difensore (per poi terminare magicamente all'interno del guantone).

Fortunatamente, a fronte di questi difetti inammissibili in un titolo PlayStation2, abbiamo una giocabilità discreta e una realizzazione tecnica che non presenta altre pecche di rilievo. La meccanica di gioco, mutuata dalle precedenti versioni per Nintendo 64, è infatti più che apprezzabile, anche grazie ad un sistema di controllo preciso e ben studiato sia per l'attacco che per la difesa; nelle fasi di battuta si può decidere se optare per un mirino allargato, che offre una maggiore probabilità di impatto diminuendo però la potenza dello swing, oppure se sceglierne uno di dimensioni ridotte con cui concentrare la potenza del colpo in un solo punto, fatto, questo, che rende più difficile la battuta, ma incrementa in maniera esponenziale le possibilità di prodursi in un fuoricampo. Nelle fasi difensive invece, il lanciatore ha la possibilità di scegliere tra una vasta gamma di lanci, variabili a seconda delle caratteristiche tecniche del giocatore; in questa circostanza è stata sfruttata la vibrazione del DualShock2 per segnalare quando un lancio non sia indirizzato nella zona di strike. Grazie a questa interessante trovata è possibile correggere "al volo" la traiettoria e calibrare con estrema precisione ogni tipo di lancio.

Esaminando le numerose modalità di gioco disponibili (esibizioni, home run derby, stagione completa, World Series, giusto per citarne alcune) e le opzioni che permettono di operare anche dal punto di vista manageriale sul team prescelto (partendo dalla creazione del roster con il draft iniziale per poi passare alla selezione dei free agent o agli scambi con altre franchigie), il giudizio finale su **All Star Baseball 2002** diventa senza dubbio benevolo, sebbene il titolo non sia avulso da difetti e non rappresenti un passo in avanti così rilevante rispetto alle precedenti edizioni per la console Nintendo. Gli appassionati del baseball troveranno in questa produzione Acclaim un buon passatempo, ma è importante sottolineare che la perfezione è ancora discretamente lontana...

voto **7 su 10**

Astrocomputer.it

ASTRO COMPUTER

Playstation 2
A lire 799.000

Novita Ps2
A lire 99.000 !

Dreamcast
a lire 249.000 !

Gameboy Advance
Disponibile!!!

dc chicken run L.49.000
dc crazy taxi L.69.000
dc dinosaur L.49.000
dc Decall World L.59.000
dc ecco L.69.000
dc f1 gp2 L.49.000
dc F1 racing L.49.000
dc f355 L.49.000
dc fighting viper 2 L.69.000
dc Grandia 2 L.69.000
dc jetset radio L.69.000
dc Kiss psyco cir. L.49.000
dc paperino L.39.000
dc quake 3 L.69.000
dc sega gt L.69.000
dc shenmue L.79.000
dc silent scope L.49.000
dc sonic adv. L.39.000
dc sonic shuffle L.59.000
dc space race L.49.000
dc sydney 2000 L.49.000
dc the grinch L.49.000
dc ultimate fight.c. L.79.000
dc virtua athlete 2k L.39.000
dc virtua striker 2000 L.49.000
dc virtua tennis L.69.000
dcjp aerodancing L.19.000
dcjp bio hazard 3 L.49.000
dcjp carrier L.59.000
dcjp Code Vero.100% L.79.000
dcjp Daytona 2001 L.39.000
dcjp Fighting vip.2L.59.000
dcjp last blade f.e. L.49.000
dcjp ledonswar L.49.000
dcjp sega marine fish. L.39.000
dcjp virtua athlete 2k L.39.000
dcus 4 whell thund L.39.000
dcus carica dol 102 L.39.000
dcus dino crisis L.39.000
dcus evil dead L.49.000
dcus gta2 L.39.000
dcus gunbird 2 L.39.000
dcus maken x L.29.000
dcus nigtmare creat 2 L.29.000
dcus pro skater L.39.000
dcus resident ev.3 L.39.000
dcus tomb raider 5 L.49.000
dcus vanishing point L.39.000
gbajp Rockmanexe L.69.000
gbajp Sylv.Ctweety L.39.000
ps2 smuggler run L.79.000
ps2 xwintera snow. L.79.000
ps2jp Code Vero.100% L.129.000
ps2us kessen L.79.000
ps2us madden 2k1 L.79.000
ps2us ready2rumble L.79.000
ps2us ridgeracer 5 L.79.000
ps2us silent scope L.79.000
ps2us street fight.ex3 L.79.000
ps2us tekken tag L.79.000

stock

WWW.ASTROCOMPUTER.IT
INFO@ASTROCOMPUTER.IT

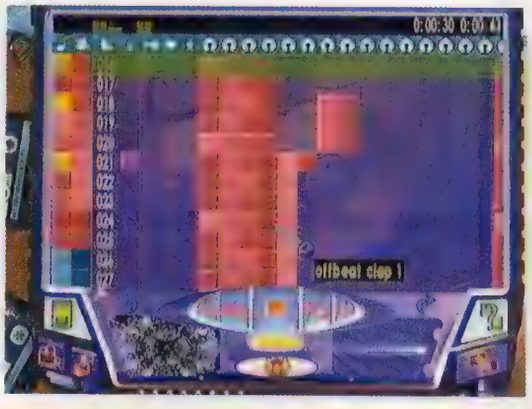
Si accettano ordinativi
anche per telefono

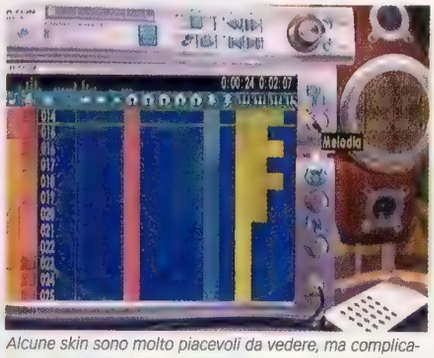
Via Veturia 68
00181 Roma
TEL 06/786174
(A LINEE RIC.AUT)

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **JESTER INTERACTIVE** GENERE **APPLICAZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

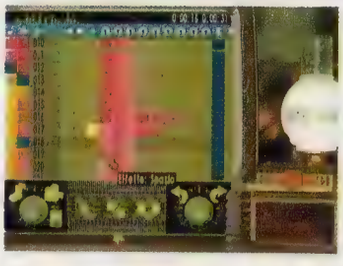
MTV Music Generator 2

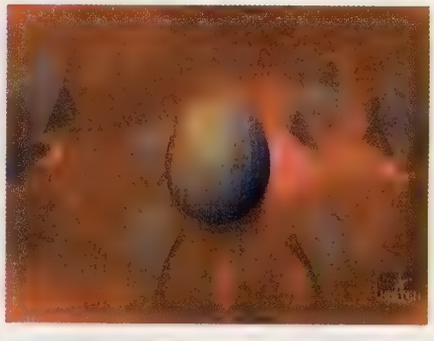
Il settore musicale e quello dei videogiochi stanno formando un binomio sempre più inscindibile. E a quanto pare se ne dev'essere accorta anche MTV...

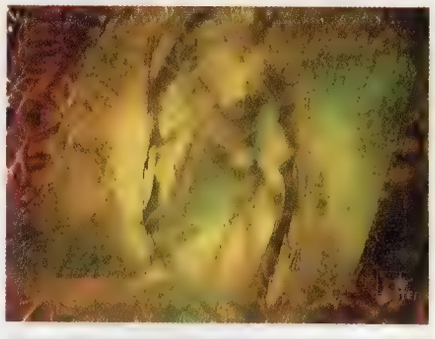




Alcune skin sono molto piacevoli da vedere, ma complicano notevolmente l'interfaccia grafica, rendendo più difficile per l'utente passare da un'opzione all'altra.







*La maggior parte dei video già disponibili nel gioco è incentrata su un unico oggetto tridimensionale e una serie di effetti non particolarmente esaltante. Senza alcun dubbio questa sezione di **MTV Music Generator 2** non è all'altezza del resto del programma...*

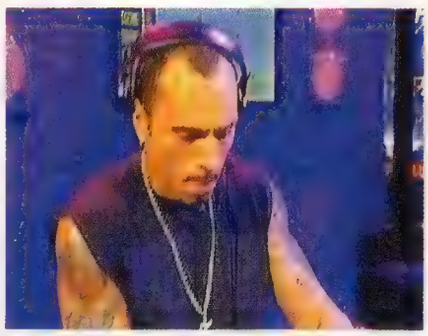
di simone**crosignani**

Esaminare a fondo un titolo come **MTV Music Generator 2** è un'operazione complessa e forse non propriamente indicata per queste pagine: ciò nonostante l'ultimo lavoro di Jester Interactive è talmente interessante da meritare una seppur breve analisi, non corredata da un voto finale per ovvie ragioni (impossibile paragonare il titolo Codemasters al resto del line-up PlayStation2). Come nel caso di Polyphony con **GranTurismo 3 A-Spec** i programmatori britannici non hanno stravolto la struttura della propria creazione con questo terzo episodio della serie, "limitandosi" a sfruttare le caratteristiche del monolite Sony per offrire un prodotto dalle potenzialità elevate all'ennesima potenza e concentrando la propria attenzione sul miglioramento dell'interfaccia utente di **Music 2000**, da molti giudicata troppo complessa. I talentuosi sviluppatori di Jester Interactive (che, lo ricordiamo, costituiscono il primo team esterno della storia di Codemasters) hanno preso così due piccioni con una fava, offrendo all'oltre mezzo milione di possessori dei vecchi **Music** un prodotto a loro familiare e proponendo a tutti gli utenti PS2 un'applicazione non eccessivamente complessa da utilizzare. Prima di cadere in equivoci, va detto che generare un pezzo musicale degno di questo nome con **MTV Music Generator 2** richiede comunque un certo impegno, e lo snellimento dei controlli da parte di Jester non trasformerà automaticamente tutti gli utenti PS2 in novelli Moby o Fatboy Slim. Ma già dopo qualche sessione di fronte alla console è possibile ottenere risultati discreti e, nel caso si sia in possesso di un buon orecchio, sfornare tracce a raffica. La dimostrazione data da Jester Interactive a **Super Console** qualche mese or sono è stata abbastanza emblematica in questo senso: il direttore del progetto Tim Wright ha creato in pochi secondi una linea di basso, affiancato una batteria e una tastiera, giocato con qualche campionato e... voilà. Un pezzo pronto in cinque minuti. L'incredibile dimestichezza dei programmatori inglesi con la propria creazione non dovrebbe stupire, ma nel caso di **MTV Music Generator 2** raggiunge livelli parossistici, come si evince dando un'occhiata alle tracce incluse nel package. L'altisonante marchio di MTV e un ottimo lavoro di marketing hanno infatti permesso a Codemasters di includere nel proprio titolo un roster di artisti di tutto rispetto: nel CD del gioco è possibile trovare musiche di mostri sacri della dance come Roni Size e David Morales (il testimonial ufficiale del titolo oltreoceano), del mondo hip-hop come Funkmaster Flex o, essendo un prodotto sponsorizzato da un network mainstream, da charttoppers come i britannici Gorillaz (con "Dub Dumb", un pezzo dal numero bassissimo di bpm realizzato appositamente per **MTV Music Generator 2**) e Apollo 440 (con "Don't stop the rock"), ormai degni di entrare entrare nel Guinnes dei Primati per il maggior numero di soundtrack da videogames realizzate in questi ultimi anni. Al di là del livello degli artisti chiamati in causa (con un David Morales pronto per

l'Oscar, mentre nel filmato introduttivo "scratcha" e pigia freneticamente i tasti di un DualShock2 che tiene fra i piatti), la cosa stupefacente è che i pezzi realizzati da Jester Interactive superano qualitativamente quelli dei DJ blasonati di cui sopra. Oltre che nell'ovvia conoscenza del software da parte degli sviluppatori d'oltremanica, la motivazione è da ricercarsi principalmente in due fattori: la bassa frequenza con cui sono stati campionati alcuni effetti del soundtrack "ufficiale" (fattore evidente, ad esempio, nel pezzo di Apollo 440) e il probabile scarso impegno con cui alcuni artisti hanno partecipato all'iniziativa (per dirla tutta, ci sono moduli vecchi di dieci anni per SoundTracker su Amiga indubbiamente più meritevoli della traccia di Funkmaster Flex).

Ma, come detto all'inizio, la track list da MTV Awards non costituisce certo la differenza peculiare fra **MTV Music Generator 2** e i suoi predecessori: il nuovo titolo Codemasters annovera infatti 48 canali audio (rispetto ai 24 su PSone), una serie di effetti in tempo reale come *reverb* ed *echo*, una migliore gestione dei salvataggi su memory card (grazie alla quale è possibile immagazzinare fino a 99 canzoni su ogni memory, a patto ovviamente che non si abbiano campionamenti di una certa entità), una libreria enciclopedica con circa 10.000 *sample* da utilizzare e un sistema di controllo che sfrutta al meglio le potenzialità di DualShock2, al punto che Jester Interactive ha scartato a priori l'idea di supportare un mouse tramite porta USB. Per quanto riguarda la parte "di contorno" meritano invece menzione la possibilità di selezionare la propria interfaccia grafica fra 10 *skin* differenti, un Jam Mode potenziato con la possibilità per 8 "giocatori" di suonare contemporaneamente (su 4 pad) e agire sulla parte video. Proprio quest'ultima parte costituisce il punto debole di **MTV Music Generator 2**: la sezione video ha la stessa facilità d'uso che contraddistingue quella audio, senza però possederne nemmeno lontanamente la medesima completezza. L'utente si trova così limitato a "giocare" con qualche oggetto 3D, a scegliere il fondale e ad operare su colori ed effetti vari per avere un minimo di varietà. Certo, la componente audio in un titolo del genere deve avere priorità uno, ma una maggior disponibilità di effetti non avrebbe sicuramente guastato. Per finire segnaliamo una piccola chicca: Codemasters ha anche realizzato un campionatore audio da collegare ad una porta USB di PlayStation2. La periferica permette di interfacciare la console Sony con qualsiasi sorgente esterna e include un microfono per la "presa diretta". Al momento la commercializzazione del campionatore è prevista esclusivamente tramite vendita online dal sito Codemasters e solo sul territorio del Regno Unito, ma non è esclusa per il futuro una versione venduta in bundle col software anche nel nostro Paese. La mancanza della periferica non inficia comunque il giudizio complessivo su **MTV Music Generator 2** (anche perché, come nella precedente edizione, è possibile campionare liberamente qualsiasi CD inserito nel tray della console), che si propone come un titolo completo per chiunque voglia avvicinarsi a piccoli passi alla composizione di semplici brani musicali. Un titolo unico nel panorama PS2, in tutti i sensi.

voto n.c.



*L'imperatore degli zarri David Morales ha prestato la propria immagine a Codemasters per l'introduzione di **MTV Music Generator 2**: considerando il cachet medio del DJ newyorchese, la casa di **Colin McRae Rally** deve aver speso un bel po' di quattrini per assicurarsene i diritti.*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **DISNEY INTERACTIVE** GENERE **RHYTHM GAME** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Il Libro Della Giungla: Il Ballo Della Giungla

Uscito nelle sale cinematografiche nel lontano 1967, *Il Libro della Giungla* è l'ultima produzione Disney a cui ha lavorato il mitico Walt, nonché uno dei migliori lungometraggi di sempre...

Oltre a canzoni appositamente create per il gioco, sono stati inseriti brani tratti dalla colonna sonora originale del lungometraggio.

I filmati di collegamento tra un livello e l'altro ripercorrono la trama della pellicola originale, riprendendone gli elementi della storia e i personaggi.

di marco**ravetto**

Versione "potenziata" dell'omonimo titolo disponibile su PSone da qualche mese, **Il Libro della Giungla: Il Ballo della Giungla** è una produzione chiaramente indirizzata a un pubblico giovane che sfrutta come base di gioco uno degli elementi presenti da sempre nelle produzioni cinematografiche Disney: la musica. La meccanica del titolo Ubi Soft ricalca fedelmente quella dei più famosi e popolari rhythm game: tutto quello che bisogna fare è semplicemente premere a tempo il tasto relativo al segnale che appare su schermo. Al livello base i segnali si muovono molto lentamente e non sono presenti combinazioni multiple, mentre innalzando la difficoltà può capitare di dover premere contemporaneamente un tasto e il d-pad, nonché di eseguire rapide pressioni di tasti in sequenza. Proprio in queste situazioni è fondamentale usufruire degli aiuti a disposizione, attivabili replicando una sequenza di mosse che di tanto in tanto appare nella zona centrale dello schermo e che consentono di incrementare in maniera sensibile il punteggio, diminuendo al tempo stesso i rischi di errore. Queste "armi segrete" si rivelano di fondamentale importanza per superare alcuni livelli, soprattutto nel multiplayer, unica variante alla modalità di gioco base; dopo aver esaminato attentamente tutti i contenuti del DVD ci si accorge infatti che, a parte una serie di elementi di contorno (video della canzone di Lou Bega, karaoke, possibilità di far ballare i personaggi...), **Il Libro della Giungla: Il Ballo della Giungla** ha ben poco da offrire a livello di modalità extra. Emergono quindi evidenti le lacune e le limitazioni di un titolo chiaramente pensato per un pubblico giovane che, pur essendo studiato e costruito con cura, non è in grado di garantire una longevità adeguata per chiunque abbia un minimo di esperienza nel settore. Decisamente positivo invece il giudizio sulla realizzazione tecnica, che riesce ad unire una grafica apprezzabile, soprattutto nelle sezioni di intermezzo, ad un sonoro curato in ogni sua parte; la localizzazione audio è stata eseguita con estrema cura, il doppiaggio è ottimo e le canzoni, in puro stile disneyano, ben ritmate e orecchiabili (dopo un paio di partite vi ritroverete a fischiettare il vostro motivetto preferito). Importante sottolineare come, analogamente alla versione PSone, questa nuova edizione per PlayStation2 venga venduta in bundle con un controller dedicato, un tappetino su cui saltare e, a livello teorico, ripetere ballando le mosse dei personaggi su schermo; una trovata in grado di sollazzare all'infinito gli under-14 e che metterà a dura prova la forma fisica di chiunque abbia il coraggio di utilizzarlo ai massimi livelli di difficoltà.

Lanciare un titolo del genere su una console come PS2, ovvero su una macchina al momento ancora indirizzata a un target "maturo" (soprattutto per una questione di costi) rappresenta una sfida piuttosto rischiosa; difficile infatti immaginare come l'utente tipo di PlayStation2 possa nutrire interesse per un gioco così semplice e che, anche alzando il livello di difficoltà, può essere completato in poco tempo. In ogni caso, nell'eventualità si abbia per casa un fratello più piccolo che adora i film Disney, la valutazione globale del titolo Ubi Soft può essere aumentata tranquillamente di un punto. A voi le conclusioni.

voto **5 su 10**

VIDEOGIOCHI ESSE

DISTRIBUZIONE

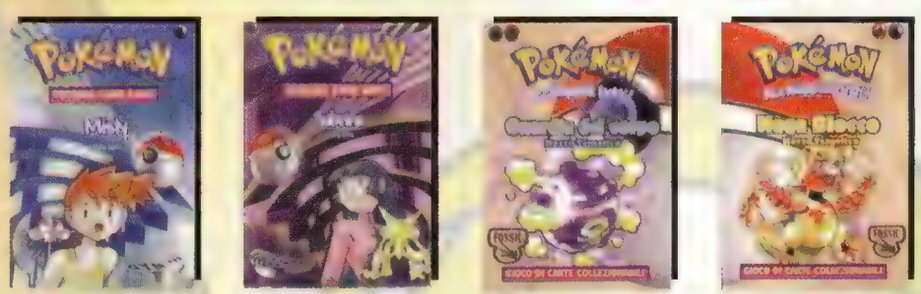
e-mail:videogiochiesse@inwind.it

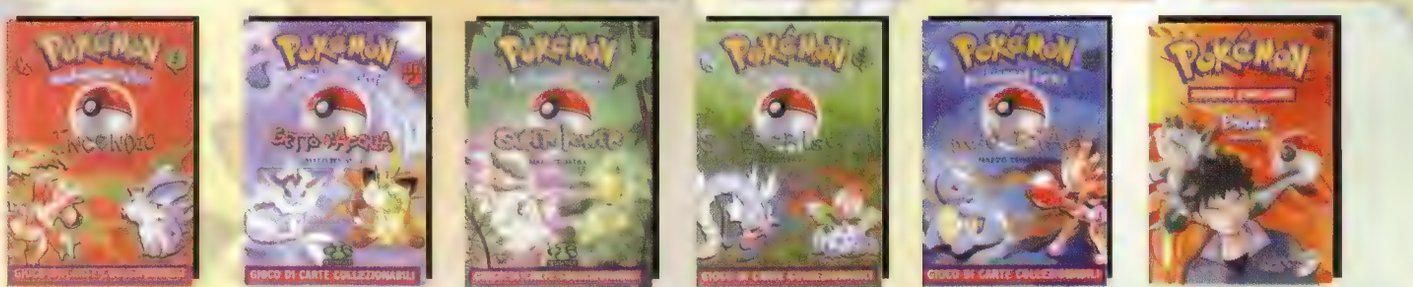
Videogiochi

Trading Card Game

blu

Pokémon





Riservato ai Rivenditori.

Riservato ai Rivenditori.

Espansioni di Carte da Gioco

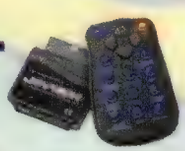
Disponibile anche Carte da Gioco Magic.

NUOVA PLAYSTATION 2

DVD VIDEO

Dual Shock2

PlayStation



Dvd+CD remote controller

PS2

Tel. 08/17.76.88.00 - Fax 08/17.76.874

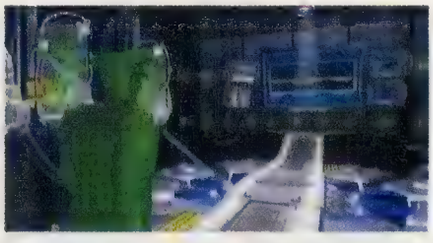
Tutti i Marchi sono registrati ai rispettivi proprietari

Grafica RC: Tel. 081.752 03 21

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Army Men: Green Rogue

Una delle saghe più prolifiche di questi ultimi anni torna a infestare gli schermi di PlayStation2. Peccato solo che non sia possibile mandare il soldato Omega contro i programmatori di **Army Men: Green Rogue**...



I filmati introduttivi sono globalmente di buona qualità. Peccato per il resto del gioco...

*Il lanciafiamme è l'arma più spettacolare di **Army Men: Green Rogue**. Peccato che la sua limitata gittata lo renda inutile in diversi frangenti di gioco.*

di marcoravetto

La serie **Army Men**, per quanto giovane, può già contare su un numero veramente impressionante di episodi: confortati dal discreto successo ottenuto (esclusivamente negli Stati Uniti, beninteso), i creativi di 3DO hanno elaborato una lunga serie di trame e situazioni che s'intrecciano nel corso della guerra tra l'esercito verde e quello marrone. In **Army Men: Green Rogue** l'esercito dei verdi, in crisi dopo la perdita dell'unità più potente ed esperta (quella capitanata dal sergente Sarge), cerca di risollevare le sorti della guerra utilizzando l'arma definitiva, un soldato speciale in grado da solo di impegnare intere divisioni avversarie. Sfortunatamente durante le fasi di trasferimento del soldato verso le postazioni di difesa dell'esercito verde, gli elicotteri addetti al trasporto sono stati attaccati e l'involucro in cui era nascosto il soldato Omega è caduto in mezzo al territorio nemico. Omega si trova quindi da solo, stordito e armato solamente con un fucile, a dover fronteggiare le pattuglie dei soldati nemici che, avvertite della sua presenza, si stanno avvicinando.

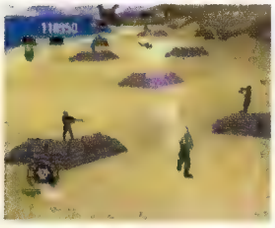
Come la trama lascia chiaramente presagire, **Army Men: Green Rogue** altro non è che un classico titolo d'azione uno-contro-tutti, caratterizzato da una struttura alquanto semplice e da parecchi difetti che ne inficiano in maniera sensibile la giocabilità. La prima pecca evidente sin dai primi istanti di gioco è la parziale mancanza di libertà nei movimenti: al contrario di quanto accade in altri titoli del genere, in **Green Rogue** si deve seguire un percorso prefissato senza avere mai la possibilità di fermarsi: lo scrolling è continuo e indipendente. Questo fatto elimina completamente qualsiasi elemento strategico, visto che non è possibile nascondersi dietro gli oggetti presenti nel fondale per preparare agguati e difendersi al tempo stesso dagli attacchi nemici. Per garantire al giocatore la possibilità di difendersi ed evitare i colpi sparati dagli avversari, i programmatori hanno rallentato in maniera sensibile la velocità dei proiettili, tanto che è ora possibile, con un po' di attenzione, esibirsi in veri e propri slalom tra le raffiche di colpi. Altro elemento da prendere in seria considerazione è la mediocre intelligenza artificiale delle truppe controllate dalla CPU: certo, stiamo parlando di un action game e non di una complessa simulazione bellica, ma il fatto che buona parte dei nemici non si sposti mai dalla propria posizione originale rende il tutto più facile e meno divertente. Rendono invece più ostico il progredire nel gioco la gestione del sistema di inquadrature e la presenza di avvallamenti e salite: lo spostamento della telecamera tende infatti a "nascondere" alcuni nemici, mentre l'impossibilità di inclinare il fucile (se non inginocchiandosi) in salita inibisce ogni azioni difensiva. A completare l'opera ci pensa lo scomodissimo sistema di controllo che costringe a continui aggiustamenti e a spostamenti del puntatore. Più apprezzabile, ma comunque distante da una valutazione sufficiente, la realizzazione tecnica che, soprattutto nel comparto grafico, mostra diverse lacune. Le ambientazioni sono tutt'altro che trascendentali, le animazioni appena sufficienti e, se escludiamo il discreto "effetto fuoco" (soprattutto quando si incenerisce un soldato nemico) nessun elemento sembra sfruttare le potenzialità offerte dalla console Sony. Gli effetti sonori, abbastanza scadenti, fanno da contraltare al discreto lavoro di doppiaggio (la versione nostrana è completamente in italiano), anche se la quantità di frasi presenti nel corso dell'azione è piuttosto limitata. L'insufficienza nella valutazione globale è quindi l'unica conclusione possibile per un titolo deludente sotto ogni punto di vista e che sottolinea ancora una volta come la saga di **Army Men** abbia bisogno di un netto cambio di direzione per non rischiare, malgrado la giovane età, di finire ben presto in pensione.

voto 4 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Army Men: Omega Soldier

Legge n° 29 del videogioco: Un gioco scarso che ottiene buoni risultati di mercato produce una serie di sequel e spin-off in numero direttamente proporzionale ai dati di vendita e indipendente dal suo valore.



La distanza di lancio delle bombe a mano dipende dal tempo di pressione del tasto di attacco.

La modalità a 2 giocatori garantisce un incremento della longevità nei termini dei 15/20 minuti.

*Le sequenze di intermezzo rappresentano forse l'unico aspetto non totalmente condannabile di **Omega Soldier**.*

Se in un qualsiasi altro contesto avessimo annunciato la pubblicazione per PlayStation di una versione poligonale di **Commando** (capolavoro bellico 2D prodotto da Capcom nel 1985) buona parte degli appassionati del genere si sarebbero accampati fuori dai negozi in attesa dell'uscita del gioco. Il problema è che questa pagina è dedicata all'ennesimo titolo della serie **Army Men** sfornato da 3DO. Fattore che, come inevitabile, ci porta verso un disorientante stravolgimento di prospettiva…

In **Army Men: Omega Soldier** si controlla il soldatino definitivo. Il frutto di un esperimento plastico-genetico pensato per l'annientamento progressivo delle forze nemiche. In livelli a scorrimento frontale in stile **Crash Bandicoot**, il nostro eroe (o meglio, l'eroe di 3DO, visto che chi scrive preferirebbe non avere nulla a che fare col soggetto in questione) avanza inesorabile alla ricerca di plastica colorata da macello. A sua disposizione un arsenale composto inizialmente da mitra e bombe a mano, ma destinato ad ampliarsi nel corso dei livelli con la raccolta di armi supplementari quali lanciafiamme o lanciamissili. Sulla sua strada, invece, chilometri di territorio da devastare, sotto forma di lunghissimi stage imbottiti di avversari da eliminare e di icone da raccogliere, tra ricariche energetiche, invincibilità, vite addizionali e power-up per le armi, ognuna modificabile e potenziabile su tre livelli differenti. Un pulsante per fare fuoco, uno per cambiare arma, un altro per la smart. Quindi tanta sana violenza. Se la possibilità fosse quella di trovarsi di fronte ad una versione 3D di **Commando**, PlayStation, monitor e pad sarebbero già militarmente allestiti. Ma visto che quello di cui si parla è **Army Men** il consiglio è uno solo: invitare più amici possibile alla visione del titolo 3DO. E se avete la pazienza di seguirci, di seguito proviamo anche a spiegarne il motivo…

Omega Soldier è un concentrato di nulla nell'accezione più vuota del termine. Il controllo del personaggio, la realizzazione tecnica, la struttura di gioco, ogni più piccolo elemento si dimostra inquietante per miserabilità. La direzione di marcia appare a tratti legata alla casualità, il motore grafico muove un numero generalmente a due cifre di poligoni e si permette ugualmente di rallentare, le texture non sono classificabili, la progressione nei livelli è scandita da una ripetitività paragonabile solo alla migliore musica commerciale. Trovare degli aspetti positivi nel prodotto 3DO è un'impresa che richiederebbe sistematiche ricerche di laboratorio. In alcuni passaggi sembra quasi che l'intenzione sia stata effettivamente quella di concepire un prodotto a fine umoristico. Decine di pixel, che dovrebbero rappresentare i proiettili, viaggiano verso altre centinaia di pixel, che dovrebbero rappresentare gli avversari, mentre il tutto si muove su altre migliaia di pixel, che dovrebbero rappresentare gli scenari. Le non-animazioni di tutto ciò che è a schermo raggiungono vette d'ilarità mai toccate. La palette di colori sembra mutuata di peso da un Colecovision. Rotto. **Omega Soldier** sarebbe un gioco in grado di lasciare attoniti, se non fosse per il fatto che tutto, alla fine, risolve naturalmente in un filosofico "who cares". Ma tutto questo, come accennavamo poco sopra, riconduce al motivo per il quale visionare questo gioco in compagnia di amici…

Omega Soldier è un esempio eclatante di vaccino videoludico-omeopatico. Affrontare uno stage del titolo 3DO permette di raggiungere tali livelli di angoscia da scatenare, nel giocatore sano, la nascita di una nuova consapevolezza. Rendersi conto dell'involuzione avvenuta nel campo del videogioco può portare ad un approccio più critico ed esigente? E' possibile. O almeno così si auspica. E allora, in questo caso, **Omega Soldier** si rivelerebbe un prodotto terapeutico. Al di là dei discorsi farmacologici non ci sentiamo però di condannare le politiche di mercato di 3DO. Vendere un paio di copie di **Omega Soldier** dovrebbe infatti permettere di rientrare dell'investimento. Piazzare la terza copia potrebbe addirittura permettere un balzo in attivo. Una quarta copia produrrebbe probabilmente un raddoppio degli utili. Un solo fatto lascia avviliti: l'elevata probabilità che negli States **AM:OS** sia destinato a superare il tetto delle 3 copie vendibili per errore. Problemi che ogni mercato, a modo suo, si trova a dover affrontare. Quando si dice non avere rispetto di sé stessi…

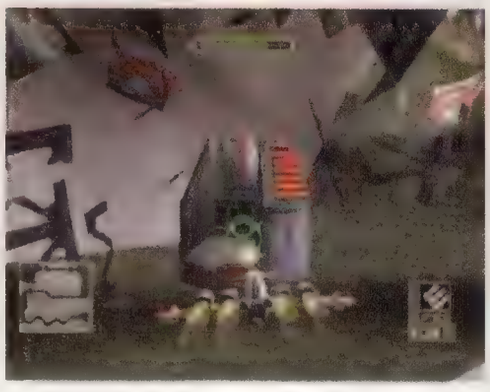
voto 3 su 10

di ivanfulco

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

World Destruction League: WarJetz

Legge n° 32 del videogioco: La softeca di una console è generalmente composta da un numero limitato di capolavori, un numero discreto di giochi di valore, un numero rilevante di prodotti mediocri e un numero imbarazzante di trash-games.



La modalità a due giocatori in split screen comporta un ulteriore calo del frame rate, che passa però quasi inosservato vista la quantità già esigua di fps della modalità in singolo, apparentemente indifferente all'aiuto fornito dall'esasperato fogging…

*I mezzi d'attacco disponibili in **WarJetz** variano dall'elicottero a vari modelli di aereo, fino ad arrivare al più classico degli UFO circolari...*

di ivan**fulco**

Il commento televisivo tra le missioni è un concentrato del migliore stile empty-noise americano…

Nel futuro post-apocalittico un network americano decide di lanciare un nuovo evento mass-mediologico su scala mondiale. Gli arcaici metodi di combattimento vengono così abbandonati in favore di scontri su un nuovo livello di distruzione, da affrontare alla guida di mezzi d'attacco di varia natura (velivoli nel caso di **WarJetz**), in un'escalation di violenza scandita da azione, esplosioni e commenti televisivi. E' così che nasce la serie di **World Destruction League**. Ed è così che 3DO tenta di conquistare il mercato americano…

Il giudizio globale su **WarJetz**, che dovrebbe occupare teoricamente le ultime righe di questa recensione, si rivela talmente devastante da meritare la promozione ad inizio testo. **WarJetz** è un gioco completamente fuori parametro. Un'esperienza di gioco da evitare o, in caso di malaugurato scontro con una PlayStation che lo stia facendo girare, assolutamente da dimenticare. Al controllo di velivoli di differente e massiccia apparenza il giocatore è chiamato a vagare nelle ambientazioni con l'obiettivo di devastare quanto stabilito dalla missione. Il pad analogico e digitale si contendono il ributtante controllo del mezzo, i pulsanti frontali le due armi ed i rispettivi cambio arma, i dorsali accelerazione, decelerazione e poche altre amenità. Nella modalità Campagna, mode principale per il gioco in singolo, il giocatore barcolla tra un discreto numero di missioni a sblocco progressivo, nelle quali completare piccoli obiettivi di demolizione, tra avversari, costruzioni terrestri, meccanismi e poco altro. Le numerose modalità in multiplayer permettono invece lo scontro tra 2-4 giocatori (di cui solo 2 umani) con la formazione di eventuali squadre e la possibilità di scegliere, tra i molti disponibili, il task da completare per conquistare la vittoria. Nulla di eclatante, se non ridondanti richieste di annichilimento degli avversari, raccolte di item o accumulo di banconote verdi. Per il resto **World Destruction League: WarJetz** è terrore ludico allo stato puro. Il controllo dei mezzi, fondamentalmente simile ad un semplice movimento di camera, non offre minimi spunti di interesse. La varietà dell'arsenale (armi, munizioni ed energia sono sparsi per il campo di battaglia in quantità industriale ed ogni velivolo dispone di armi speciali) perde di significato nell'ottica di un gioco che si dimena nella più totale casualità dell'azione. Il fattore istintivo viene anch'esso annullato dalla scarsezza dei comandi e dall'interrogativo principe che aleggia su ogni sessione di gioco, laddove il giocatore continua a chiedersi il perché di quanto stia accadendo. La varietà delle ambientazioni ed il discreto numero di livelli si rivelano elemento unicamente di disturbo, provocando un penoso quanto inopportuno prolungamento di un gioco che, a conti fatti, non ha nessuna ragione d'essere. La realizzazione tecnica sconcertante chiude definitivamente un discorso che, probabilmente, non andava neanche aperto. Dal punto di vista grafico bisogna ammettere che raramente, su PlayStation, si era mai assistito ad una tale rozzezza degli scenari e, al contempo, ad un così umoristico frame rate. Dal punto di vista sonoro bisogna invece ammettere che musiche ed effetti, seppure profondamente inutili ed irritanti, sono forse tra i migliori mai sentiti su Atari 2600. Poco altro da aggiungere. In uno stato di diritto vietare l'importazione di prodotti del genere appare onestamente fuori luogo. Ma alcune volte l'istinto prende il sopravvento sulla ragione, ed il terrore annebbia le coscienze. Per chiudere, quindi, una bottom line onirica, sulle orme di un'esperienza di gioco realmente dilaniante…

Quando il recensore vegeta immobile per circa dieci minuti davanti allo schermo, con lo sguardo pallato e assente, la bocca leggermente aperta, il labbro superiore contratto su un lato, e l'occhio destro che batte ritmicamente in preda ad un tic precedentemente inesistente, allora il videogioco che ha di fronte potrebbe avere qualcosa che non va. Forse anche più di qualcosa. **WDL: WarJetz** è un gioco che ridefinisce maestosamente la semantica del termine "orrendo". Un titolo dall'elevato livello di squallore che sorprende il giocatore scatenando sensazioni fluttuanti tra l'irritazione e lo sgomento, tra l'indifferenza e la paura. Un prodotto indefinibile, incapace addirittura di rientrare nel genere trash a causa della sua devastante grettezza. La prova che il giocatore deve aver fatto qualcosa di terribile in una vita passata per meritare tutto questo…

voto **2 su 10**

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato

"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00 SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA

Digital net

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

VIA VIRGINIA, 1/3 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06/7822410 - 06/78349839 - 06/78140622

FAX 06/7858177

E-mail: info@digital-net.it

Sito: www.digital-net.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità strepitose?

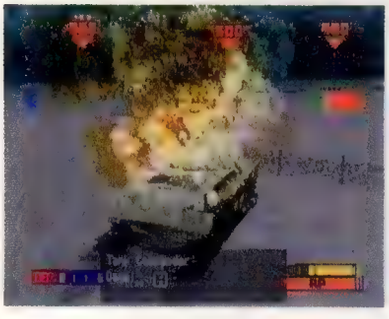
Contattateci

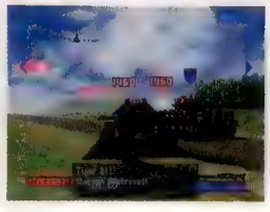
NOTA: I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

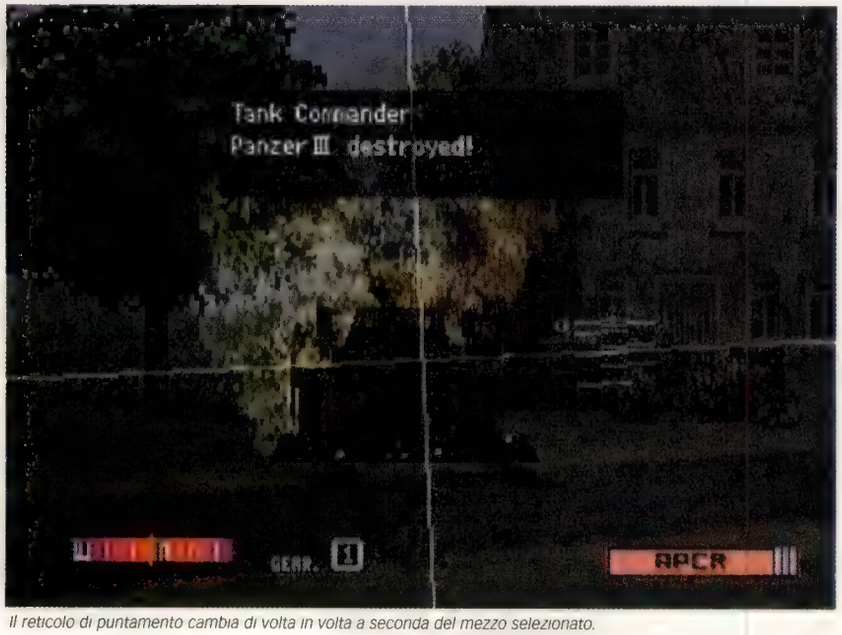
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **JVC** SVILUPPATORE **SOYUZ** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Panzer Front

Contemporaneamente all'uscita sul mercato nipponico della sua versione migliorata , JVC porta in Europa l'edizione originale dell'avvincente simulatore di carri armati prodotto da Culturebrain.



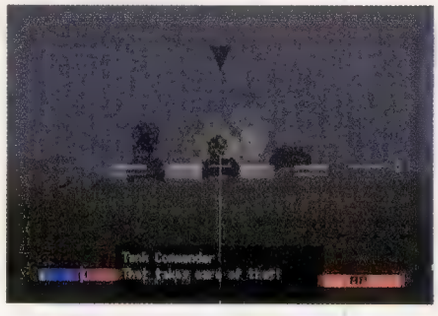


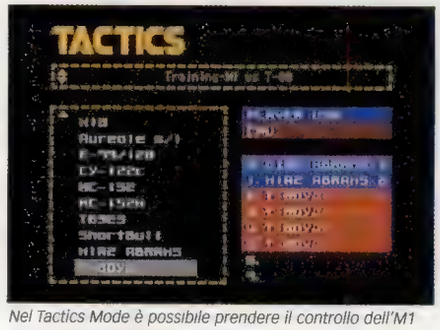


Il reticolo di puntamento cambia di volta in volta a seconda del mezzo selezionato.

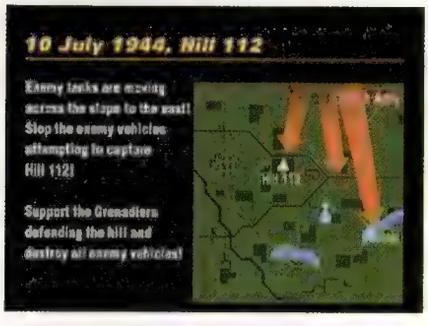
di diego**cortese**

La simulazione dei combattimenti fra i mezzi corazzati del ventesimo secolo è sempre stata rappresentata in modo superficiale dagli sviluppatori di giochi per console. Nel concepire **Panzer Front**, Culturebrain ha rinnegato l'approssimazione strutturale che ha caratterizzato le produzioni passate, contrapponendovi un approccio decisamente più simulativo. Inizialmente il team di sviluppo era intenzionato ad inserire carri armati provenienti dai sei principali partecipanti al conflitto mondale. Durante la realizzazione del gioco si è però preferito ridurre il numero di mezzi previsto in origine, in modo da curarne maggiormente la riproduzione. La rosa di veicoli disponibili offerta da **Panzer Front** è comunque di tutto rispetto e conta ben 44 mezzi corazzati originari di quattro differenti nazioni (Germania, USA, Inghilterra e Russia). Trentasei di essi costituiscono tank realmente esistiti, la cui modellazione è stata effettuata con il supporto del Tank Musem britannico (www.tankmuseum.com), due sono carri da battaglia moderni (M1-Abrams e T-80), mentre i restanti sei sono veicoli di fantasia: questi ultimi sono stati realizzati, nel rispetto dello stile progettuale dell'epoca, da noti mecha designer tra cui Hiroshi Yokohama e Mamoru Nagano (*Five Star Stories, L-Gaim*). Sempre per limitazioni di budget, non è stato aggiunto il previsto Story Mode (inserito però nel recente **Panzer Front Bis**), sostituito da un elenco di 25 scenari affrontabili nell'ordine desiderato. Queste missioni sono raggruppate secondo le tre nazioni di provenienza dei sei veicoli speciali con i quali si devono affrontare: al termine di ognuna di esse, le prestazioni del giocatore vengono memorizzate in riferimento al veicolo impiegato. Chi giudica eccessivamente limitata la scelta dei mezzi offerti nella modalità principale, può dar sfogo alla propria passione per i veicoli corazzati della Seconda Guerra Mondiale nel Tactics Mode: in questa modalità è possibile scegliere uno qualsiasi dei 25 scenari disponibili e affrontarlo con i mezzi e contro i nemici desiderati. Le missioni offrono una discreta varietà di situazioni ed avversari: si va dalla difesa delle proprie postazioni alla conquista di determinati obiettivi. Oltre ai carri armati, si possono incontrare svariati tipi di unità tra cui plotoni di fanti, artiglieria anti-carro, postazioni corazzate e persino aerei d'attacco al suolo. Ogni obiettivo dev'essere ingaggiato con il giusto munizionamento se si vuole massimizzare il danno inflitto: i veicoli corazzati vanno colpiti con proiettili perforanti RP o RPCR, le unità scarsamente protette devono essere attaccate con le munizioni ad alto potenziale, mentre contro i fanti ci si può limitare ad usare la mitragliatrice coassiale. Alcuni carri sono anche equipaggiati con munizioni fumogene, utili per mascherare la propria posizione al nemico, un'accortezza che in **Panzer Front** deve essere presa di sovente dato che, come avviene nella realtà, gli scontri tra i carri armati vengono spesso decisi dal primo colpo sparato. Se si ha l'astuzia di nascondere il proprio profilo fino all'ultimo, colpendo l'avversario nei punti dove la sua corazzatura è più sottile, si incrementano drasticamente le possibilità di arrivare incolumi al termine dell'operazione. Una seconda tecnica che risulta molto utile consiste nell'approfittare del fatto che i carri della Seconda Guerra Mondiale non potessero sparare in movimento. Spostandosi rapidamente e puntando anticipatamente il proprio cannone verso la probabile posizione del bersaglio, è possibile ritardare i suoi tempi di reazione quanto basta per impedirgli di reagire. Tutte strategie possibili grazie al livello di sofisticazione che caratterizza il gioco. In **Panzer Front** avanzare allo scoperto, sparando istintivamente al primo bersaglio avvistato significa andare incontro a morte certa. Bisogna studiare la posizione degli avversari per evitare di venire circondati, compensare la distanza dell'obiettivo e la sua velocità relativa regolando alzo e deriva del cannone e assicurarsi di godere sempre dell'adeguata copertura da parte del proprio plotone di carri armati. Quest'ultimo è gestito attraverso una mappa poligonale tramite la quale è possibile indicare il tragitto che devono effettuare i veicoli, assegnare i punti di fuoco, ordinare di chiudersi in posizione difensiva, scegliere la formazione e richiedere il supporto dell'artiglieria. Il





Nel Tactics Mode è possibile prendere il controllo dell'M1 Abrams statunitense e del T-80 russo.



L'uso dei proiettili fumogeni evita di esporre il proprio carro al fuoco nemico.

sistema di controllo del carro armato è stato ideato in modo da essere assimilato progressivamente tramite tre differenti livelli di utilizzo, dai parametri ulteriormente personalizzabili per un apprendimento ancor più graduale. La configurazione Rookie permette di gestire il proprio tank come se si giocasse ad uno sparatutto in terza persona: i controlli del mezzo sono diretti e immediati mentre il sistema di puntamento non richiede di tener conto né del tipo di munizioni, né della deflessione dei proiettili causata dalla gravità. In questo modo ci si può concentrare sulla tattica di gioco, imparando ad impartire gli ordini alle proprie unità e ad approfittare della morfologia del terreno per tendere imboscate all'avversario. Una volta presa fiducia con la struttura di gioco si può passare ai sistemi Veteran ed Expert. In entrambi la gestione dei cingoli è affidata ai tasti dorsali che simulano le due leve di controllo dei carri armati, con il movimento della torretta effettuabile mediante la croce direzionale digitale oppure lo stick di destra. Durante il combattimento è necessario considerare le proprietà balistiche del proiettile, i tempi di allineamento della canna e caricamento dei colpi, la riserva di munizioni, la scelta dei rapporti del motore e il danno provocato da eventuali collisioni. Per quanto non rappresenti in modo assolutamente fedele il controllo di un carro armato, il sistema ideato da Culturebrian è sufficientemente complesso da impegnare un appassionato di mezzi corazzati per svariati giorni. Discorso differente per l'utente comune, che potrebbe essere scoraggiato non solo dalla complessità simulativa del gioco, ma anche dalle diverse imperfezioni che caratterizzano la sua realizzazione tecnica. **Panzer Front** è un titolo troppo oneroso da gestire per l'ormai vetusto processore grafico di PSone. Considerazione questa che risulta evidente nei combattimenti a lungo raggio dove, non essendo possibile generare il fondale di gioco oltre una certa distanza, si vedono i mezzi nemici fluttuare nel vuoto. Se questi sono riparati dietro una collina o un edificio, ciò che appare è solo una nebbia grigia nel mezzo della quale viene visualizzato l'indicatore della loro posizione. Com'è facile immaginare, il limitato orizzonte visivo crea problemi di orientamento, ostacolando, specie nelle zone urbane o collinose, la corretta acquisizione del bersaglio. Fortunatamente sulla breve distanza i problemi sono solo di carattere cosmetico e non inficiano la giocabilità. La rozza rappresentazione dell'effetto dei proiettili sugli edifici, per altro mai demolibili completamente, la deformazione delle texture e la bassa risoluzione con cui sono visualizzate le unità a terra possono al massimo irritare il gusto estetico dei giocatori più sofisticati. In compenso i veicoli corazzati sono rappresentati con una notevole attenzione al dettaglio, compresa la pittura mimetica che varia a seconda dell'ambientazione e del periodo storico in cui si consumano le battaglie. Assolutamente da escludere a priori la colonna sonora, caratterizzata da insopportabili e ripetitive marcette militari. Meglio lasciare ai soli effetti sonori il compito di creare l'accompagnamento "musicale" più adeguato per i combattimenti, composto da roboanti cannonate, dallo sferragliare dei cingoli e dall'inconfondibile suono metallico dell'otturatore quando si sistema il colpo in canna.

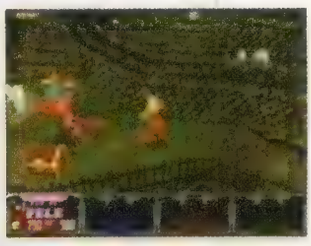
Panzer Front è indubbiamente un titolo di nicchia, una complessa simulazione militare che non sfigurerebbe nemmeno su PC. Per quanto vi siano ancora alcuni margini di miglioramento strutturale, il prodotto offerto da JVC è già sufficientemente completo per soddisfare pienamente gli appassionati di simulazioni militari. I difetti grafici, per quanto numerosi, non minano eccessivamente la godibilità del titolo. Mentre si combatte contro carri armati che lievitano nella nebbia è impossibile però non pensare a quanto le caratteristiche prettamente strutturali di **Panzer Front** verrebbero esaltate dall'impiego di un hardware più sofisticato. Se c'è posto per un altro titolo PSone che dovrebbe essere considerato per una promozione alla nuova generazione di PlayStation, questo è indubbiamente **Panzer Front**...

voto 7 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 MULTITAP**

Gauntlet: Dark Legacy

Il vecchio coin-op **Gauntlet** è stato uno dei primi grandi giochi in multiplayer della storia. Ora, grazie a Midway, il mito del "Guanto di Sfida" rivive su PlayStation2 in una sfavillante veste poligonale.



I livelli di gioco vantano un aspetto cosmetico di buona qualità e una ricchezza di particolari non comune.

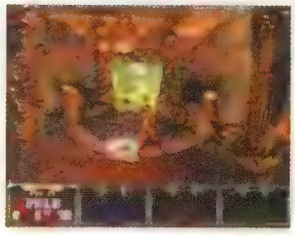
di adriano**avecone**

Intorno alla metà degli anni '80 il mondo dell'entertainment era molto diverso da quello attuale. Il videogioco aveva ancora dei connotati "romantici" ed era destinato a pochi eletti, i computer erano rudimentali e i giochi arcade rappresentavano lo standard assoluto di eccellenza tecnologica. Nell'ormai lontano 1985, Atari Games, softco geniale ed anticonformista, pubblicò il mitico **Gauntlet**, destinato a restare nella storia come il primo grande gioco in multiplayer. Si trattava di un titolo semplice e immediato che, nonostante la struttura lineare e la modesta grafica, riusciva a fornire un'ottima dose di divertimento. Il popolo dei giocatori conferì al coin-op Atari un consenso senza pari per l'epoca. **Gauntlet** poneva i giocatori (fino a quattro contemporaneamente) in un'oscura serie di dungeon medievali, frequentati da un numero spropositato di creature malvagie: fantasmi, diavoli, troll e grunts attentavano alla salute dei protagonisti organizzandosi in ondate di dimensioni titaniche. Ciò costringeva i giocatori ad attuare una continua ed efficace cooperazione, principale fattore di coinvolgimento del gioco: i protagonisti dovevano agire in sinergia per raggiungere un risultato comune (l'uscita dal livello), conseguibile solo con un efficace gioco di squadra.

Nonostante siano passati circa tre lustri da quel periodo, il mito di **Gauntlet** suscita ancora nostalgia negli appassionati, grazie anche alle ottime conversioni e ai numerosi emulatori su PC. Nell'era delle macchine da gioco a 128bit, Midway ha deciso di riportare in sala giochi il Guanto di Sfida, sottraendolo all'inevitabile oblio del tempo. Il risultato, pur con alcune differenze di gameplay, rende abbastanza giustizia all'originale. **Gauntlet: Dark Legacy** approda ora su PlayStation2 dopo quasi un anno dall'uscita della versione Dreamcast: si tratta di una trasposizione perfetta dell'omonimo coin-op, con l'aggiunta di una veste grafica migliorata e un frame rate superiore. La trama del gioco è in perfetto stile gothic-fantasy. Il giocatore impersona un Eroe degli Otto Regni, scelto dal mago Sumner per cercare le tredici Pietre Runiche necessarie per sigillare il terribile demone Skorne, fuggito alla prigionia.

Gauntlet: Dark Legacy si apre con una discreta introduzione in CGI, caratterizzata da una buona atmosfera e da scene piuttosto sanguinose. La sequenza introduttiva è integrata da evocative panoramiche sui livelli di gioco e brevi animazioni dedicate ai personaggi principali. Dal menù principale, caratterizzato da un look medievale abbastanza efficace, è possibile scegliere le caratteristiche del party e impostare le opzioni di gioco: oltre ai parametri convenzionali, citiamo la possibilità di centrare lo schermo (spesso assente nei titoli PS2), di regolare l'intensità della vibrazione del controller e di gestire lo "Stun Mode". Questa caratteristica, ben nota ai fan del **Gauntlet** originale, consente ad un membro del party di colpire i propri compagni causando una perdita di energia (Hurt) oppure un breve arresto del movimento (Stun). E' da sottolineare che, una volta impostate, le opzioni non saranno registrate su memory card, costringendo a impostarle di nuovo per ogni boot del gioco: una limitazione incomprensibile, compensata in parte dalla possibilità di agire sulle impostazioni anche durante il gioco.

Il titolo Midway mette a disposizione sedici categorie di personaggi con le loro abilità relative, purtroppo non modificabili. Per ogni tipologia è possibile scegliere quattro differenti costumi, aspetto che non influisce in alcun modo sul gameplay. Inizialmente sono attive solo le prime otto categorie (Warrior, Valkyrie, Wizard, Archer, Dwarf, Knight, Sorceress e Jester), mentre è possibile sbloccare le rimanenti (Medusa, Minotaur, Falconess, Unicorn, Tigress, Ogre, Jackal e Hyena) cercando i livelli nascosti lungo il percorso di gioco. Ogni personaggio può compiere quattro mosse di attacco (Debole, Potente, Turbo Attack e Magia) e altrettante di difesa (Carica, Team Attack, Strafe e Parata). Una volta allestito, il party sarà teletrasportato nella torre del mago Sumner, da cui è possibile accedere alle porte dei Regni infestati dal male. Per far ciò è necessario possedere un certo numero di cristalli del giusto tipo, sparsi lungo il percorso di gioco. All'inizio della missione sarà proprio Sumner a fornire al giocatore i quindici cristalli necessari per accedere alla Forsaken Province, primo livello di **Gauntlet: Dark Legacy**. Inoltre, avvicinandosi al podio del mago in questione, è possibile ottenere sintetici aiuti relativi alla struttura dei mondi, ai nemici, agli oggetti e alle Pietre Runiche. Ogni livello di gioco è diviso in più sezioni, accessibili mediante teletrasporto. Una volta entrati nel primo Regno, è possibile ammirare un credibile mondo tridimensionale ricco di oggetti, contenitori, trabocchetti e ogni sorta di mostro. Il gameplay, simile a quello del **Gauntlet** originale, consiste nel procedere lungo i livelli eliminando rapidamente i nemici e risolvendo semplici enigmi. Sul percorso sono dissemina-



I Power Attack sono delle mosse speciali basate sulla quantità di energia vitale del personaggio. Il loro effetto è devastante, spesso superiore persino a quello delle magie.

Il Dwarf (nano) è uno dei personaggi più grintosi, dotato di una forza impressionante in relazione alla sua statura.

ti chiavi, oggetti, cibo e pozioni magiche, il cui utilizzo consente di ripristinare la propria energia vitale, lanciare incantesimi e aprire i numerosi forzieri. Per quanto riguarda il gameplay, **Gauntlet: Dark Legacy** risulta molto divertente, in particolare se giocato da più persone. In maniera analoga all'arcade originale, la cooperazione tra i giocatori costituisce, insieme al ritmo serrato, uno dei principali fattori di divertimento. E' possibile, infatti, attuare efficaci strategie di squadra, attaccare o difendersi all'unisono, dividersi obiettivi, bonus e magie. La cooperazione ha importanza primaria anche perché sin dall'inizio dell'avventura i personaggi sono costretti a fronteggiare una moltitudine di nemici, che scaturiscono da strutture dette Generatori. Per impedire l'arrivo di nuovi mostri è necessario distruggere tali elementi con un colpo ben assestato.

Se giocato in solitario, il titolo Midway perde molta della propria attrattiva. Nella modalità Single Player il gioco risulta abbastanza monotono, anche a causa dell'elevato livello di difficoltà. **Gauntlet: Dark Legacy** è un titolo concepito in funzione del multiplayer e il gioco in singolo non consente di sfruttarne la caratteristica più importante. Inoltre, la bassa frequenza dei salvataggi rende ancora più difficile il compito del giocatore. Tra le novità più interessanti sul fronte della giocabilità ricordiamo l'Auto Aim, che consente di colpire gli avversari in modalità semiautomatica. Tale sistema (disattivabile in ogni istante) risolve una delle limitazioni più frustranti del **Gauntlet** originale, vale a dire la difficoltà di mira nelle situazioni concitate. L'Auto Aim risulta doppiamente utile per la natura tridimensionale dei livelli di **Dark Legacy**, che rende piuttosto complesso il processo di puntamento.

Gauntlet: Dark Legacy è un titolo dalla buona realizzazione tecnica, pur non raggiungendo vette d'eccellenza assolute. I mondi poligonali sono ben strutturati e costruiti, mentre il rendering è limpido ed efficace nonostante il non eccezionale frame rate, assestato sui 30fps. Durante l'esplorazione, è possibile incontrare vere e proprie orde di demoni, in continua crescita numerica dovuta all'azione dei generatori: ciò favorisce la presenza di una gran quantità di personaggi su schermo, aspetto che causa rallentamenti e scatti occasionali. Gli sviluppatori, anche in virtù dell'inquadratura piuttosto larga, hanno saggiamente scelto di mantenere basso il numero di poligoni dei singoli elementi. I personaggi sono infatti costituiti da pochissimi poligoni, ma le loro ridotte dimensioni su schermo consentono di "nascondere" tale carenza. I nemici sono realizzati in maniera efficace, nonostante un dettaglio non eccezionale, così come gli oggetti sul percorso e le trappole, visibili e colorate. I livelli di gioco, ben congegnati nonostante il basso "peso" poligonale, sono realizzati con fantasia e perizia: non è raro imbattersi in elementi animati, nuvole di fumo particellare, fiamme realistiche ed effetti di luce di buona fattura. La qualità delle texture è notevole: la torre di Sumner e gli ambienti di gioco sono dotati di trame di pregevole fattura, ottima definizione e in perfetto stile fantasy. L'evocativa illuminazione (statica con lightmap) contribuisce alla riuscita dell'ambientazione, esaltando la qualità delle texture. Le note dolenti riguardano l'animazione: la maggior parte dei personaggi principali è dotata di movenze poco plausibili e troppo marcate, sfiorando spesso il ridicolo. Si tratta di sequenze realizzate con tecnica tradizionale, decisamente inadeguate rispetto alle animazioni in motion capture dei titoli più recenti. La mancanza di efficaci animazioni di transizione fra le diverse azioni eseguibili costituisce un ulteriore fattore di demerito. Inoltre, alcune animazioni (come lo Strafe) causano un antiestetico "pattinamento" del personaggio su schermo. I nemici sono invece dotati di movimenti abbastanza credibili, anche se di realizzazione più semplice. Il sonoro merita un elogio particolare. Gli effetti e le musiche sono ben realizzati e d'atmosfera, anche se nella norma per i titoli del genere. Segnaliamo infine l'intelligente gestione della visuale, regolata in maniera automatica in base alla posizione dei personaggi. In tal modo è sempre possibile visualizzare contemporaneamente l'intera area d'azione e i quattro personaggi principali.

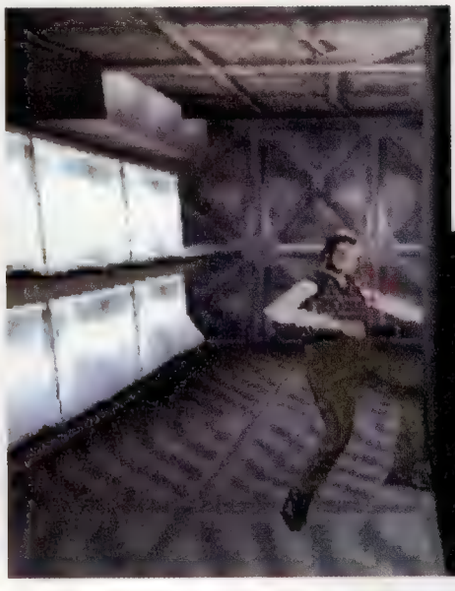
In sintesi, **Gauntlet: Dark Legacy** offre un buona dose di divertimento insieme ad un'azione frenetica e serrata. Il titolo Midway gode anche di una valida realizzazione stilistica e tecnica, nonostante qualche innegabile difetto, ma risulta limitato per quanto riguarda il fattore longevità. Ciò è dovuto dalla ripetitività del gioco in singolo, molto meno divertente del multiplayer, ed alla necessità di possedere un multitap per sfruttare la modalità a quattro giocatori (decisamente più coinvolgente di quella a due). **Dark Legacy** è un ottimo action game multigiocatore, il cui valore oggettivo, se giocato in solitario, diminuisce di un paio di punti.

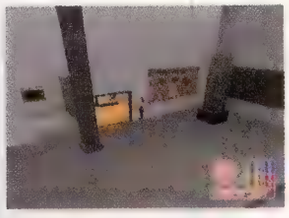
voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **SAFFIRE** GENERE **STRATEGIA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Rainbow Six: Rogue Spear

Un genere ostico per ora su PSone, ma le squadre speciali di Tom Clancy sono degli ossi duri...





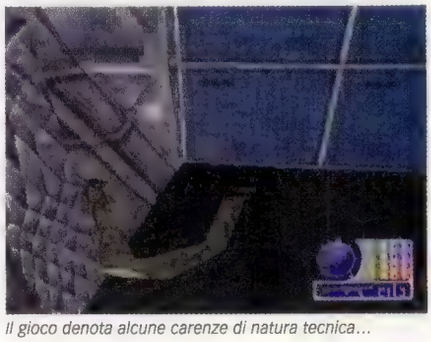
di paolocardillo

L'antiterrorismo è molto semplice: uno si piazza dietro a una parete, aspetta il nemico e lo fa fuori. Crivellandolo di colpi, sgozzandolo, strangolandolo... secondo quello che prevede il menu. Questo però se siete rimasti ancorati alla vecchia concezione stealth consolistica secondo cui, da **Metal Gear Solid** in poi, uno struscia la schiena contro la parete, chiede al cameraman di fargli una piccola carrellata laterale per inquadrare la situazione nel corridoio e poi passa all'azione. Su PC la situazione è molto diversa: l'antiterrorismo stride con il concetto di one man war, è roba da azioni di gruppo delle squadre speciali, ed è diventato ormai uno dei soggetti prediletti del gioco on-line, dopo le abbuffate stragistiche di FPS come **Quake**, **Unreal** e compagnia. Ovvio che la PSone non possa riprodurre tutto questo, soprattutto nella componente multiplayer: il modem non c'è, la visuale è troppo piccola per ospitare quattro giocatori in split-screen (in un gioco che, tra l'altro, richiede estrema precisione come questo) e insomma... alla fine si è optato per la soluzione in solitario. Ma **Rainbow Six: Rogue Spear** non è diventato né **Tenchu**, né **MGS**: all'inizio del gioco dovete pianificare tutto. Si parte selezionando quattro membri da un roster di 30 uomini d'acciaio delle squadre antiterrorismo. Ognuno di questi fa parte di gruppi specializzati in particolari branche di quest'attività poliziesca: ricognizione, assalto, elettronica, esplosivi, cecchinaggio e altro. A seconda della tipologia della missione, dovrete allestire la squadra d'assalto, avendo anche la possibilità di dire la vostra sull'arsenale (selezione di arma primaria e secondaria) e su quantità di bengala e grimaldelli. Durante il briefing venite confrontati con i rapporti dell'intelligence che snocciolano particolari pregnanti su terroristi e mappe del teatro delle operazioni. Qui viene raffigurato il "piano", cioè quella serie di traiettorie relative agli spostamenti e di icone associate alle iniziative di ogni membro del vostro team. A questo punto dovete decidere se aderire all'operazione così com'è architettata di default oppure applicare delle varianti: una volta che avrete accumulato esperienza e soprattutto conoscenza di uno specifico scenario vi capiterà svariate volte di eseguire qualche "ritocco" qua e là. Una volta impartiti i "pacchetti" di ordini è tempo di scendere in campo: si impersona il leader del gruppo, che è quindi l'unico personaggio che controllerete. Gli altri tre iniziano a mettere in pratica gli ordini ricevuti prodigandosi a seguire le traiettorie indicate nel briefing e aprendo il fuoco secondo il diagramma di flusso che gli avete impresso nell'AI. **Rogue Spear**, così come l'originario **Rainbow Six** (differenziandosi quindi ulteriormente dallo stile **MGS**), si sforza di aderire quanto più possibile alla realtà, il che significa che svariate volte verrete uccisi da un singolo colpo (lo stesso vale anche i nemici, però). Questa severità serve a porre in primo piano la pianificazione tattica: dei buoni risultati dovuti alla creazione di un buon piano possono ripagare di tanti insuccessi. Quando venite uccisi, il controllo passa direttamente al compagno più vicino, ben sapendo che anche una singola perdita può inficiare gravemente la riuscita del vostro raid. Le missioni, che implicano quasi sempre il salvataggio di ostaggi, il massacro di terroristi o la collocazione di bombe, si svolgono in scenari quali un jumbo 747, il campo di battaglia del Kossovo o addirittura in un teatro.

Purtroppo c'è poco da dire di positivo su **Rogue Spear**. La realizzazione tecnica mostra alcune falle, tra cui seri problemi di clipping, ed il dettaglio grafico che non denota alcuno sforzo particolare. Blanda, insomma. I vostri compagni, molto ligi quando si tratta di coprirvi e seguire il piano, si perdono in situazioni banali, tipo aggirare un semplice ostacolo (rimangono "parcheggiati" in maniera ridicola) o levarsi dai piedi quando il vostro personaggio deve passare! Anche i nemici non mostrano un'autocoscienza particolarmente sviluppata, e li vedrete vagare spesso sconsolati e incastrarsi negli angoli di quando in quando. Ora, a parte le specifiche inferiori di Psone rispetto a un PC medio odierno e la mancanza di interfacce più funzionali come un mouse e una tastiera, **Rogue Spear** appare comunque come un prodotto mediocre, afflitto da vari problemi a livello tecnico e contrassegnato da un look senza spunti. Ho paura che Solid Snake, da solo, abbia reso molto di più su PSone...

voto 5 su 10

*L'unica cosa decente di **Rogue Spear** sono le comunicazioni via radio, le urla di terrore degli ostaggi e gli spari...*



Il gioco denota alcune carenze di natura tecnica...

PIAZZA IN PIAZZA

Ubi Soft

campionato di videogame

JOIN THE GAME

spizzico - Ubi Soft

spizzico

Nel villaggio Join The Game potrai divertirti gratuitamente

insieme a

ROLLERBLADE Ubi Soft GILERA

Nelle Piazze di...

PALERMO	28/29 Aprile
CATANIA	1 Maggio
NAPOLI	5/6 Maggio
PESARO	19/20 Maggio
ROMA	26/27 Maggio
GENOVA	2/3 Giugno
MILANO	9/10 Giugno
PADOVA	16/17 Giugno
BOLOGNA	23/24 Giugno
BARI	30 Giugno/1 Luglio

FINALE 14-15 Luglio
a La Ghirada di Treviso

Join Us!

Partecipa alla nuova edizione del primo campionato di videogame e troverai tutte le novità del settore!
Join The Game 2001, con la collaborazione di UISP, viaggia di piazza in piazza... potrai divertirti con i pattini in linea di ROLLERBLADE o provare il circuito GILERA - guida sicura!

Mettiti alla prova e raggiungi la piazza più vicina alla tua città, iscriviti GRATUITAMENTE a Join The Game presentando un documento di identità e... gioca con noi!

Consulta il regolamento completo nel sito www.jointhegame.it

Numero Verde 800-011124
www.jointhegame.it

Aut. Min. Rich. scade il 15/7/2001

In collaborazione con
UISP UNIONE ITALIANA SPORT PER TUTTI

Media partner
max · Radio Dimensione Suono · SUPER · www.comprovando.it

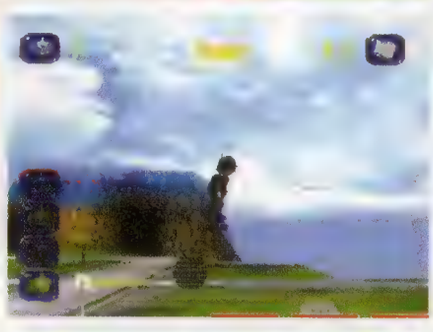
Sono con noi
ItaliaOnLine · Nastro Azzurro · ROLLERBLADE · GILERA · SANPAOLO IMI

Concept VerdeSport

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **LEGO MEDIA** SVILUPPATORE **SILICON DREAMS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Lego Island 2: The Brickster's Revenge

Sfruttare il mondo dei Lego come base per un videogioco è un'idea assolutamente geniale. Utilizzarlo come hanno fatto i programmatori di Silicon Dreams è invece alquanto inutile...



La grafica è decisamente spartana soprattutto per quanto riguarda i fondali, assolutamente privi di dettaglio.

*Uno tra gli aspetti più apprezzabili di **Lego Island 2** è la possibilità di utilizzare un'ampia gamma di mezzi*

di marco**ravetto**

Può la consegna di una pizza super-piccante essere alla base di un videogioco? Sì, a giudicare da **Lego Island 2: The Brickster's Revenge**, nuova produzione di Lego Media che ricalca in maniera abbastanza fedele le atmosfere e la struttura del proprio predecessore. Il malvagio Brickster, rinchiuso all'interno della prigione locale, grazie a una pizza super-piccante consegnatagli dall'ignaro Pepper (il protagonista del gioco) riesce a scatenare una delle sue armi segrete, il soffio mortale del dragone, abbattendo le pareti del carcere e allontanandosi in cerca di vendetta. Rubata la Legoland Constructopedia, l'enciclopedia che racchiude tutti i segreti e i progetti delle costruzioni presenti nell'arcipelago Lego, Brickster comincia la propria opera di distruzione e devastazione abbattendo ponti, facendo sparire palazzi e demolendo ogni costruzione gli capiti sotto tiro. L'eroico Pepper, che oltre ad essere un fattorino è anche un esperto pilota di elicotteri, motoscafi, macchine e più in generale di qualsiasi mezzo si muova a forte velocità, si lancia subito al suo inseguimento, vagando per le isole Lego in cerca di indizi e di oggetti che gli consentano di individuare e fermare Brickster.

Trattandosi di un titolo chiaramente indirizzato a un pubblico molto giovane (8-10 anni) la struttura di **Lego Island 2: The Brickster Revenge** è alquanto semplice e l'azione si svolge in maniera piuttosto lineare; per portare a termine la propria missione Pepper deve utilizzare diversi mezzi per spostarsi nelle isole e raggiungere i punti chiave, quelli cioè dove sono nascosti gli oggetti, quindi prendere parte a una serie di semplicissimi sottogiochi il cui scopo è proprio quello di consentire il recupero dell'oggetto in questione. Una volta terminata questa fase, non resta che ripartire e, a bordo di un nuovo veicolo, ricominciare la ricerca. La monotonia dell'azione è parzialmente spezzata dalla possibilità di utilizzare una serie veramente impressionante di mezzi (macchine, motoscafi, skateboard - giusto per citarne alcuni) anche se, proprio in considerazione del target a cui è rivolto il gioco, i programmatori hanno semplificato al massimo il sistema di controllo, rendendo minime le differenze tra i vari veicoli; per questo motivo, l'interesse che può suscitare la presenza di mezzi di trasporto più o meno stravaganti scema rapidamente una volta appurato che questo elemento ha una funzione più estetica che strutturale. **Lego Island 2: The Brickster** Revenge è quindi un gioco semplice nella struttura e, ci dispiace dirlo, essenziale anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica; la possibilità di attingere da decine e decine di modelli, utilizzando come base proprio le decine di kit di montaggio in vendita nei negozi, non è stata sfruttata a dovere dai programmatori, tanto che aggiungere la parola "Desert" al titolo non sarebbe suonato blasfemo. Le ambientazioni infatti sono incredibilmente povere di dettagli (qualche albero e un paio di palazzi, nulla di più) e, malgrado questo, il motore grafico mostra evidenti indecisioni con parti dei fondali che appaiono in blocco dal nulla.

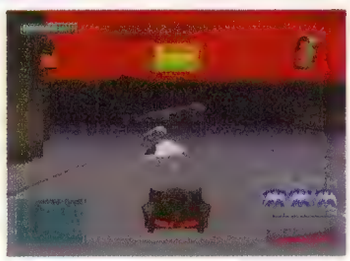
Il fatto che **Lego Island 2: The Brickster Revenge** sia un titolo dedicato a un pubblico più giovane e meno esperto non è un valido motivo per giustificare la poca cura rivolta dai programmatori alla realizzazione tecnica, anche perché sarebbe stato sufficiente lavorare maggiormente su un paio di aspetti per ottenere un prodotto interessante e più gradevole dal punto di vista visivo. Se avete un fratellino più piccolo (magari non oltre i 6-8 anni) e volete fargli un regalo, il titolo di Lego Media rappresenta una scelta valida, ma se state cercando un gioco PSone per un pubblico più maturo il consiglio scontato è quello di continuare le vostre ricerche altrove.

voto **5 su 10**

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **SINISTER GAMES** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Batman: Gotham City Racer

"Per tutte le corsie preferenziali, Batman, in che gioco siamo capitati?"



Mentre sfrecciate possono capitare facilmente episodi come questi. E il bello è che i programmatori hanno avuto la sfacciataggine di segnalare i "load points" sulla mappa!

*In **Batman: Gotham City Racer** ci sono anche le moto, ma non cambia nulla…*

Più sono facili i paesaggi da riprodurre in 3D, più i programmatori riposano sugli allori. O forse semplicemente non sono capaci. Questo mese abbiamo ben due esempi di questo "teorema": **Simpsons Wrestling** e **Batman: Gotham City Racer**. Sebbene reinterpretare coi poligoni una grafica 2D minimalista (intenzionalmente, chiaro) come quella dei Simpsons o della serie animata di Batman non sia un'impresa complicata, i Big Ape nel primo caso e i Sinister Games nel secondo sono riusciti a compiere questo "miracolo" al negativo. Dopo gli strani contorni spezzettati di **Simpsons Wrestling**, ecco ora nel titolo Ubi Soft un'incredibile quantità di caricamenti (e anche qualche rallentamento) per una grafica che, se non sapessimo in partenza trattarsi dell'adattamento dei cartoon di Batman, definiremmo senza dubbio spartana, se non peggio. Avete presente le prime demo in 3D che circolano per Game Boy Advance? Sono meglio. E allora perché questa pletora di caricamenti, nonchè qualche tentennamento della fluidità, su PlayStation? Nell'esame del gioco siamo partiti dai difetti legati alla grafica perché clamorosi: se la "prima sensazione" vale ancora qualcosa, **Gotham City Racer** è uno dei giochi meno appetibili usciti sul mercato negli ultimi anni. Dopo il devastante prologo "cosmetico", passando alla struttura di gioco, purtroppo vediamo altre nubi addensarsi sul già fuligginoso skyline di Gotham City. Come il titolo suggerisce, siamo di fronte a un gioco motoristico in cui è possibile controllare i veicoli del clan del Cavaliere Oscuro: la Batmobile, la Bat-moto e le moto di Nightwing e Bat-Girl. Ma nel multiplayer a due potrete anche saggiare le prestazioni dei pittoreschi veicoli dei nemici di Batman; ne parleremo più avanti. Le missioni non comprendono vere e proprie competizioni con altri veicoli, quanto degli inseguimenti con annesso sfruttamento di gingilli dinamitardi, oppure delle tappe da raggiungere (come il tesoro di una rapina) in un tempo limite. La guida è assolutamente elementare, semplicistica e anche deludente: onestamente, dopo aver visto quel che può fare una Batmobile in fumetti, film e cartoon (e nel gioco per Amiga di un decennio fa!), pensavamo che gli sviluppatori avessero cercato di "estremizzare" la guida del mezzo, come un vero supereroe avrebbe richiesto. Per quel che riguarda tenuta, velocità… gli altri parametri classici che vi vengono in mente, questa Batmobile potrebbe essere una macchina qualsiasi. L'unica concessione è un turbo limitato (capirai…) e consueti ordigni come i Batarang (dalla traiettoria lineare), dei (limitati) missili a ricerca, più olio e fumogeni da lasciarsi dietro le spalle per contrastare l'opposizione. I nemici sono le svariate e note nemesi dell'Uomo Pipistrello: il Pinguino, Due Facce, il Joker e tanti altri, ognuno munito di veicoli che ne riflettono la personalità. Si tratta di una dozzina di mezzi, che potrete guidare nella sfida a due giocatori (con split-screen orizzontale e verticale) in un confronto tra un buono e un cattivo: il cattivo deve cercare di recuperare i soldi sparsi per lo scenario, il buono agguantarlo in un tempo limite dopo che questi ha intascato il bottino.

Riassumendo: la povertà tecnica di questo gioco è assolutamente evidente, come abbiamo detto sin dall'inizio, e gli scarni scenari sono caratterizzati da design totalmente privi di fantasia. Almeno una rampa che consentisse un salto, non chiedevamo tanto! Trattasi di piattume assoluto, in tutti gli aspetti in cui si può sezionare il gioco: la velocità non c'è, la fluidità balbetta pur dovendo far sfilare uno scenario "preistorico", il realismo di guida è M.I.A., l'anti-realismo fumettistico pure. Le uniche cose positive sono la musica cupa e avvolgente e le cut-scene: per forza, sono stati tratti di peso dalla serie animata…

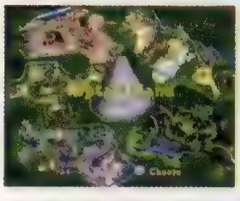
voto **2 su 10**

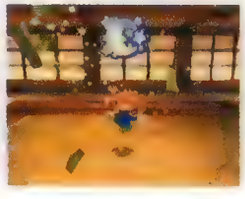
di paolo**cardillo**

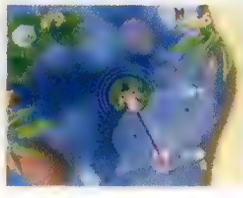
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **AVALANCHE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

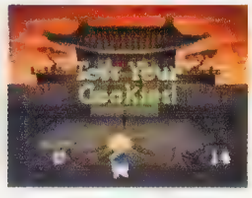
Rugrats In Paris

Non riuscite a concentrarvi perché il pestifero figlio dei vostri vicini vi infastidisce con le sue urla? Regalategli una copia di **Rugrats in Paris**. Cadrà a terra narcotizzato in pochi secondi...

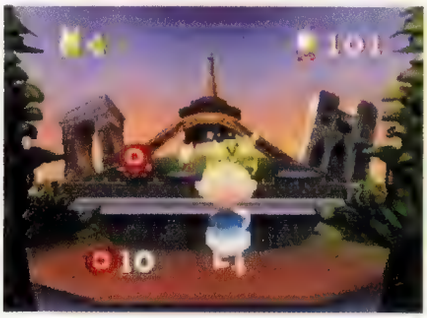








Alcuni dei sottogiochi sono abbastanza divertenti, ma il panorama generale è quanto mai desolante.



Signori e signore, benvenuti nel primo parco di divertimento in cui non c'è nulla con cui divertirsi...

di marco**ravetto**

Nei momenti di sconforto, quando le idee scarseggiano e si deve comunque generare fatturato, la scialuppa di salvataggio di tutti gli sviluppatori di videogiochi è rappresentata dalle licenze. L'acquisizione dei diritti di una pellicola cinematografica, piuttosto che di un'importante manifestazione sportiva o di una serie a fumetti, oltre a fornire numerosi spunti per la realizzazione del tie-in può agire anche da cassa di risonanza per il videogame e catturare l'interesse di stampa e pubblico più mainstream. Anche per questo motivo, all'uscita nelle sale cinematografiche di un film (in particolar modo di cartoni animati) la cui trama possa anche lontanamente essere adattata ad un videogioco, corrisponde il lancio praticamente simultaneo di un titolo che ne sfrutti i personaggi, le ambientazioni e tutto il resto. A questa solerzia degli sviluppatori non è quasi mai accoppiata un'effettiva qualità del prodotto e ad un'attenta analisi appare evidente la scarsità di produzioni ispirate a film apprezzabili per realizzazione tecnica e struttura di gioco. Purtroppo **Rugrats in Paris** non appartiene a questa ristretta elite e, come già accaduto per le precedenti produzioni che hanno avuto come protagonisti questi pestiferi bambini, il risultato finale è quantomeno discutibile. Indirizzato chiaramente a un pubblico molto giovane, **Rugrats in Paris** si presenta come un semplice action game infarcito di una serie di sottogiochi alquanto banali che dovrebbero, almeno in teoria, spezzare la monotonia dell'azione offrendo continue variazioni di schemi. La fase principale, in cui uno dei piccoli mostriciattoli vaga all'interno di un fantastico parco dei divertimenti, è quanto di più scialbo e piatto si possa immaginare e, se non fosse per i summenzionati sottogiochi, sarebbe facile assopirsi dopo pochi minuti. Pochi minuti che comunque potrebbero essere sufficienti a portare a termine la missione: tra gli innumerevoli difetti di **Rugrats in Paris**, infatti, merita una menzione d'onore la longevità. D'accordo il target bambinesco del titolo THQ, ma è davvero difficile immaginare come chiunque abbia preso in mano un joypad almeno una volta nella vita possa impiegare più di un paio d'ore prima di aver sviscerato ogni segreto e provato tutte le "attrattive" che il gioco ha da offrire.

L'impressione che il team di sviluppo abbia svolto un lavoro affrettato e puntato molto (per non dire tutto) sulla popolarità dei piccoli protagonisti, si rafforza sensibilmente una volta esaminata con attenzione anche la realizzazione tecnica. Il mediocre motore grafico tridimensionale utilizzato per la creazione del terrificante parco di divertimenti in cui è ambientato **Rugrats in Paris** mostra in diverse situazioni evidenti pecche e la povertà dei fondali rende ancora più deprimente il vagabondare nelle varie locazioni. In una situazione così disastrosa, gli effetti sonori e le musiche, che pure non brillano per qualità, svettano su ogni altro particolare di gioco, meritandosi una valutazione vicina alla sufficienza.

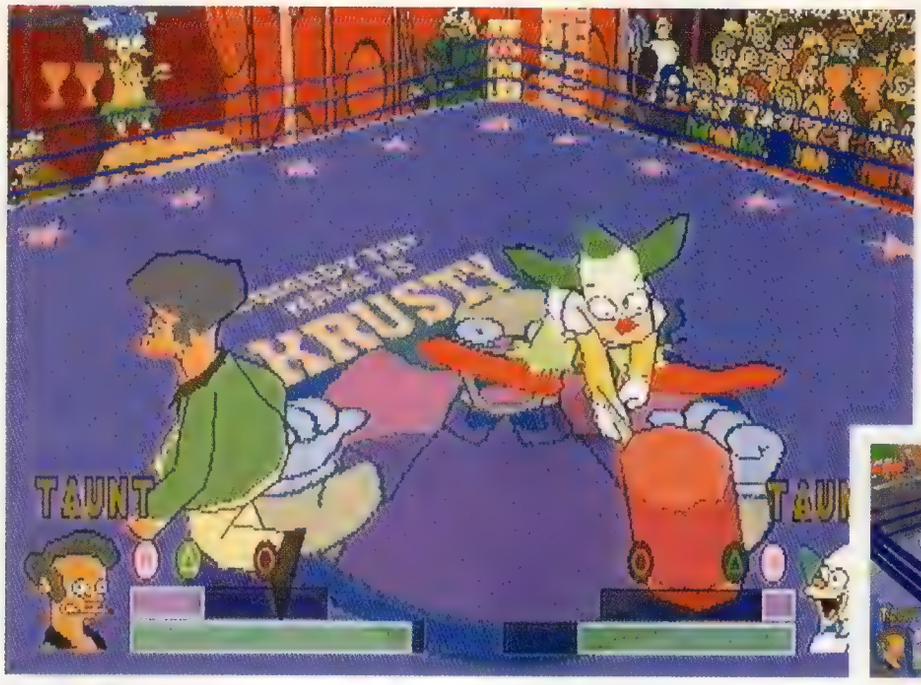
Affermare che **Rugrats in Paris** sia un titolo deludente è sin troppo facile anche perché, al contrario di quanto accade per molti tie-in cinematografici, poveri di idee nella struttura ma apprezzabili nella realizzazione tecnica, il titolo di THQ emana mediocrità da ogni poro. Inutile nascondersi dietro le solite frasi che si utilizzano quando si prende un esame un titolo indirizzato a un pubblico giovane: l'ennesimo gioco dedicato ai Rugrats è scadente a prescindere dal target per cui è stato prodotto e si segnala, malgrado l'agguerrita concorrenza, come uno dei contendenti principali al titolo di peggior produzione del 2001.

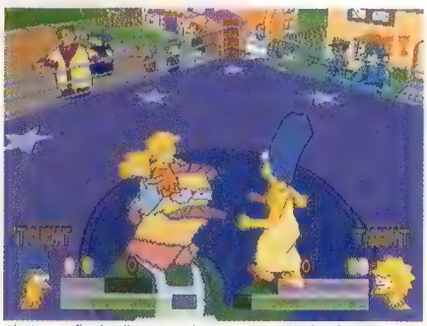
voto **3 su 10**

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **FOX INTERACTIVE** SVILUPPATORE **BIG APE** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

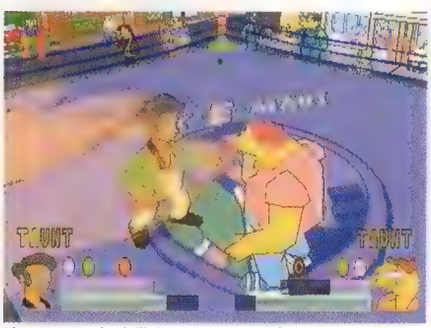
The Simpsons Wrestling

Il wrestling dei Simpsons! D'OH!





L'attacco finale di Marge Simpson prevede lo sfruttamento della piccola Maggie, che inizia a riempire di pugni l'avversario inerme. Ma si può?



L'attacco totale dell'ubriacone Barney è un potente rutto birroso...

Nell'allegra cittadina di Springfield non succede quasi mai nulla, tranne quando Homer Simpson non trova niente di meglio da fare con due cabine di teletrasporto che sfruttarle per prendere la birra dal frigorifero senza doversi muovere dal divano orientato verso il televisore; oppure quando ancora Homer fa esplodere una macchina della verità a cui è collegato rispondendo "SI!" dopo che l'agente Scully di *X-Files* gli ha chiesto se ha capito le sue spiegazioni sulla macchina della verità, oppure quando... Vabbé, ce n'è abbastanza per piazzare la serie dei Simpsons nell'Olimpo dei grandi contributi alla storia della televisione (negli States la Academy of Arts and Sciences l'ha fatto senza pensarci due volte); in USA siamo alla dodicesima stagione, la serie ha assunto dei paurosi connotati mainstream dopo che l'autore Matt Groening ha ripudiato la figura di Bart Simpson; *Futurama*, che doveva raccogliere l'eredità simpsoniana, è molto citazionista, sci-fi, 3D, ma fa schifo... Insomma, era il momento giusto per tirare fuori un tie-in dei Simpsons. Troppo mitici per pensare al (fisiologico?) decadimento sopravvenuto nelle ultime stagioni. "Allora, scatta il wrestling?" qualcuno in Fox Interactive deve aver persino visualizzato qualche scena di lotta greco-romana, ma è stato solo un barlume. Ci voleva l'antefatto. Eccolo: qualche secolo addietro, Jebediah Springfield, il fondatore della cittadina, abbatte un orso a mani nude; la solita razza aliena tentacolare polifemica rimane colpita dall'episodio e solo nel presente si decide a sfidare il migliore wrestler di Springfield. Ma gli abitanti della cittadina non possono sapere chi sia il più grande senza prima organizzare un torneo cittadino. Alla WWF simpsoniana si iscrivono, e sono i personaggi immediatamente selezionabili nel gioco, Homer, Bart, Lisa, Marge, Barney, Krusty, Apu e Willie.

Abbandonata la fase di appeal automatico che innesca un simile franchise, ed entrando in pieno esame videoludico, la prima cosa che salta all'occhio è la totale assenza di mosse speciali: bizzarro per un gioco di wrestling. Strana anche la grafica: il tratto essenziale di un cartoon dovrebbe rendere più facile il compito a un grafico, ma invece qui si notano pasticci, soprattutto nel contorno dei personaggi. Sembra quasi che ci abbiano infilato l'anti-aliasing quando l'anti-aliasing non ci voleva. Risultato: un disastro. Seghettature con svariate interruzioni, come nei giochi 3D venuti male di un decennio fa. Mah! Dicevamo delle mosse: ogni personaggio ha a disposizione l'ancestrale repertorio di schiaffoni e pedate, che mandati a segno per quattro volte consecutive (senza che l'avversario ribatta) stordiscono il rivale, condizione ideale per cercare di schienarlo. Inoltre, lo stordimento altrui vi procura una delle lettere che compongono la parola "taunt" ("provocazione"). Si può anche completarla inglobando i punti esclamativi che appaiono di tanto in tanto sul ring. La provocazione vi rende invincibili ed è l'occasione giusta per scatenare la vostra furia sull'avversario. Nel frattempo, un'altra barra è lì per riempirsi automaticamente e se arriva al massimo sblocca le mosse effettuabili col tasto ◉, le più devastanti. Quando la barra interessa delle tacche "inferiori" vi autorizza comunque a usare il tasto △, che in genere provoca il lancio di un "ordigno". Oppure, ancora più in basso nella scala degli attacchi, a usare il tasto ■, cioè quell'inconsapevole mulinare di calci e pugni che sono le mosse di base di ogni picchiaduro. C'è solo un problema: l'ultima, primitiva tattica descritta è quella più efficace in **Simpsons Wrestling**. Non bastava la mancanza di mosse speciali con combinazioni di pulsanti, che già da sola fa gridare allo scandalo in un gioco di wrestling, il resto è ancora più desolante: il famigerato martellamento insensato dei pulsanti è roba che si deve assolutamente evitare da anni, ma in **Simpsons Wrestling** c'è. Non bastano un'altra dozzina di mitici personaggi sbloccabili (qualche nome: Flanders, Itchy & Scratchy, Smithers in coppia con Burns) e il buon lavoro di doppiaggio (in inglese, con le voci americane originali che si sono adoperate per pronunciare frasi di provocazione, vittoria, etc.): la struttura è troppo primitiva e il gioco in grado di abbindolare giusto qualche esagitato fan della serie. Il resto del pubblico potrebbe rimanere mummificato sul divano: non mi ricordo se sia mai capitato ai Simpsons nel siparietto variabile alla fine della sigla iniziale...

di paolo**cardillo**

voto **3 su 10**

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

Caro Marcello, ti scrive un impenitente giocatore trentenne. Da sempre ho avuto il pallino per l'informatica e per i videogiochi in particolare. Posseggo o ho posseduto praticamente qualsiasi sistema videoludico, compreso ovviamente il computer. Quello che preferisco in assoluto sono le partite in compagnia, con la solita combriccola di amici, infinitamente più stimolanti del gioco in solitario. Non i classici titoli sportivi - non ci coinvolgono troppo. I giochi che in assoluto preferiamo per le nostre sfide sono gli FPS, gli sparatutto in soggettiva. La maggioranza di questi titoli sono nati su e per PC, ma ovviamente è improponibile allestire in una casa quattro PC in rete, e purtroppo, che dir si voglia, Intenet non è ancora pronta, almeno in Italia, a supportare in modo accettabile questo tipo di sfide (a patto di non avere un collegamento "ninja" tipo ADSL in un orario poco frequentato). Finora la soluzione era unica, megaschermo diviso in quattro e via, con giochi come **Goldeneye** e **Perfect Dark** (con l'inconveniente però di poter "spiare" nello schermo dell'altro). Quello che ci ha esaltato è stato scoprire che PS2 disponeva di una porta Firewire (o i.link che dir si voglia), un collegamento velocissimo che la rende perfetta per le sfide a quattro. E' innegabile che, pur richiedendo un certo sforzo, è senz'altro più facile trasportare in un posto una PS2 (e rimediare un televisore 14") piuttosto che il proprio PC!

I primi risultati si sono visti con **Unreal Tournment**, che però, senza mouse e tastiera non offre secondo me una giocabilità sufficiente. Mi ha invece esaltato il controllo via pad del nuovo **Quake III Revolution**, veramente ottimo, insieme ad una calibrazione eccellente (e senz'altro "dedicata") della difficoltà del gioco. Poi però ho realizzato una cosa: **Quake III Revolution** non è predisposto per il gioco a 4 via cavo!

Ma com'è possibile, dico io, che in un gioco appositamente pensato per il multiplayer manchi tale opzione? Insomma siamo tutti rimasti di sasso, non solo perché senza tale possibilità, un titolo così bello e così ben realizzato su PS2 (veramente splendido tutto, a parte l'effetto nebbia) è inevitabilmente "mutilato" alla radice, ma soprattutto perché sembra che si stia ripetendo la triste storia iniziata con la PSone, il cui cavetto di collegamento, inizialmente supportato, ora marcisce da qualche anno in un cassetto. Insomma, la PS2 oltre a tante qualità, ha anche l'occasione di portare nelle case il vero multiplayer, il vero divertimento, senza dover ricorrere a costosi, ingombranti e complicati PC. Non voglio fare inutili pronostici o sterili polemiche, ma voglio solo concludere con un augurio, che cioè questa sia l'occasione buona per noi giocatori di avere a disposizione una macchina e giochi che ci permettano di godere appieno di questa fantastica esperienza.
Giovanni

*Implementare il supporto del cavo link nei giochi PlayStation è sempre stato uno sport scarsamente praticato dagli sviluppatori e non mi sorprende vedere la tradizione tramandarsi di generazione in generazione. Si tende a credere che con PlayStation2 le cose cambieranno, ma nonostante il buon inizio con **Armored Core 2** e l'eccellente impiego in **GT3 A-Spec**, sinceramente ne dubito. Dal momento in cui si potrà giocare comodamente on-line con altri utenti, senza fronzoli e sbattimenti logistici, l'ipotesi di allestire in casa un improbabile mini-rete o un multicabinato itinerante, apparirà quanto meno ingenua e sconveniente. Cosa te ne fai di un cavo link se hai la possibilità di giocare con una marea di persone dalla comodità del tuo divano, senza dover sconvolgere l'arredamento e cacciare i tuoi fuori di casa?*

La Rete come pietra tombale del multiplayer da cameretta, quindi? Forse. Del resto già da tempo l'utenza Dreamcast approfitta in massa di questo privilegio, pertanto c'è da supporre che anche quella PlayStation2 farà altrettanto appena ne avrà l'occasione, lasciandosi definitivamente il cavo link alle spalle.

Marcello, concedimi di dissentire. Multifunzionalità vincente? Mi appello ad una mera questione di pdv e, quindi, accogli pacificamente il mio parere.

Nell'esclusiva fattispecie di una piattaforma concepita per una fruizione di tipo ludico, l'elemento plurifunzionale potrebbe apparire come ontologicamente elusivo, volto alla distorsione pregiudizievole della valutazione complessiva. PS2 non irradia splendore come si sarebbe ragionevolmente (?) auspicato, però supporta il formato DVD, fornendo all'utente una sorta d'allettante compensativo che funge da deterrente contro le aprioristiche critiche che si corroborerebbero giudicando le performance squisitamente giocose.

Riflettendoci, presumo non sia adatto ricongiungere il fenomeno ad una congenita dicotomia di concezioni astrattamente affascinanti, ma semplicemente ad un'idiosincrasia oggettiva di piani di paragone. L'opzione tecnoriproduttiva di cui si fregia il monolite è tendenzialmente eccedente, in quanto avulsa dal precipuo precetto con cui è stato progettato: giocare.

Interessante, senza dubbio, addirittura galvanizzante per particolari tipologie d'utenti, ma inappropriata ai fini di una corretta soppesazione del valore intrinseco della macchina. Quello principale, s'intende, scevro dai parossismi consumistici dell'industria. Non credo che il target sia così radicalmente mutato, così come non confido nell'estremizzazione del mito del Digital Entertainment, fondato graniticamente sulle "plusvalenze" connotazionali.

Non vi sono appigli tecnologicamente rilevanti (ed apprezzabili) che conferiscano ad un sistema videoludico una gradualità superiore se non il livello qualitativo dei suoi prodotti. La consistenza abrasiva dell'esempio dei cellulari posto a corredo della tua tesi, desumo si svuoti nel giro di una rapida lettura dell'editoriale. E' inopinabilmente veritiero che la loro utilizzazione progettuale si discostasse diametralmente dall'esplosione degli SMS, ma come hai implicitamente ribadito, la funzione comunicativa originale non è stata tradita, bensì allargata, veicolata, plasmata sulle nuove esigenze dei - ehm - produttori (of course).

> Sembra che si stia ripetendo la **triste storia** iniziata con la PSone, il cui **cavetto di collegamento** ora **marcisce da qualche anno in un cassetto.**
>
> Giovanni

Gli script test si configurano in una dimensione d'espressione parallela, in netta relazione con il significato originario. Gustarmi un cult movie su PS2, per quanto elettrizzante possa apparire, non mi convincerà che l'hype ingenerato propagandisticamente da Sony contribuisca ad elevarne il grado genetico d'appetibilità. Sebbene risulti uno sforzo concettuale improbo, nonché una forzatura dettata dall'emotività davvero epocale, discerniamo il significato definitore di videogiocatore da quello di blando (video) consumatore.
Paganini Saimon
Controllore dei contenuti e
Redattore di DreamEye
www.dreameye.it
EveryEye NetWork - www.everyeye.it

*L'editoriale pubblicato su **Super Console 80** – è bene chiarirlo per i più maliziosi – non era una "difesa" del sistema Sony. Tanto meno era un risibile tentativo di compensare le presunte lacune della line up PS2 puntando il dito sulle funzionalità extra della piattaforma (non v'è nessuna "forzatura dettata dall'emotività epocale", t'assicuro). Si trattava, piuttosto, di un invito a considerare la nascita di un movimento di "integrazione ricreativa" (tanto banale da indurmi a precisare "non dico nulla di nuovo") e ad analizzare le diverse reazioni al fenomeno da parte dei tre protagonisti dell'industria. Ad eccezione di Sega, probabilmente scesa in campo troppo presto per approfittarne, il trittico Sony/Nintendo/Microsoft sembra aver accettato l'idea di integrare videogio-*

chi e DVD-Video, sebbene con modalità diverse. Sony offre (per prima) la soluzione "all in one" predisponendo altresì il sistema all'interfacciamento con svariate tipologie di periferiche digitali. Microsoft segue a ruota con la facoltà di upgradare Xbox a mezzo di apposita combo driver+telecomando da acquistare separatamente. Nintendo prende le distanze e lascia a terzi - Matsushita - l'onore/onere di allargare il campo di impiego della tecnologia Gamecube integrandola nei lettori DVD stand alone. Dei tre, solo Sony "ammette" apertamente l'obiettivo di fare di PlayStation2 un sistema di intrattenimento elettronico strettamente inteso, vale a dire veicolo di tutto ciò che "fa intrattenimento" (non solo videogiochi quindi) ed è riducibile a codice binario (geneticamente predisposto al viaggio sulla Rete). Da questo punto di vista dubito che il paragone con i telefoni cellulari e le loro applicazioni collaterali "si svuoti nel giro di una rapida lettura dell'editoriale". *Semmai è il tuo assunto a cadere in contraddizione.*

Esattamente come "gli script test si configurano in una dimensione d'espressione parallela, in netta relazione con il significato originario [la comunicazione ndm]", *i DVD-Video si configurano in una dimensione d'espressione analoga, in netta relazione con il significato originario, l'intrattenimento. Dov'è la differenza? Per una* "corretta soppesazione del valore intrinseco della macchina" *è irrinunciabile l'analisi delle eventuali applicazioni collaterali al videogame vero e proprio.*

Dal momento che la multifunzionalità fa parte integrante del sistema Sony, è naturale prenderla in considerazione nel processo di valutazione del prodotto. Pertanto non vedo perché "l'elemento plurifunzionale potrebbe apparire come ontologicamente elusivo, volto alla distorsione pregiudizievole della valutazione complessiva" *(o più volgarmente: "gli acquirenti potrebbero considerare un punto a favore la compatibilità con i DVD-Video e le altre applicazioni, giudicando poi PS2 in maniera troppo positiva a prescindere dal valore dei giochi").*

Vuoi forse intendere che le applicazioni "altre" non sono degne di valutazione per un "giocatore serio"? Il concetto di sistema per intrattenimento "all in one" è inaccoglibile da un "purista del videogioco"? Eravamo forse tutti ubriachi quando brindammo alla conferma che PS2 avrebbe supportato i DVD-Video? Permettimi quindi di dissentire - appellandomi anch'io alla rassicurante questione dei pdv - non solo dalla tua obiezione, ma soprattutto dalla diffusa chiusura al nuovo dimostrata da molti videogiocatori "vecchio stampo".

Cari amici di **PlayGround**,
è da tempo che vi seguo (assiduamente), ma solo ora sento il bisogno di dire qualcosa a proposito dei prezzi dei giochi (in particolare quelli della PS2). Finora ritenevo che fossero la pirateria e gli alti costi di gestione a far aumentare i prezzi. Mi avevi convinto (Marcello) quando, qualche tempo fa, rispondesti ad un lettore (che si lamentava per lo stesso motivo) che i costi di sviluppo erano aumentati vertiginosamente e che la pirateria uccide il mercato.

Oggi però ho motivo di ricredermi su alcune cose: innanzitutto è innegabile che Sony stessa abbia sfruttato la pirateria per i propri fini. Se ci sono così tante PS è anche "merito" del software pirata (la maggior parte delle persone con cui ho parlato ha comprato la Play solo perché si poteva giocare quasi gratis) e poi non credo che la contraffazione dei giochi sia il motivo per cui gli originali vengono venduti a prezzi così alti. Prima Sony poteva nascondersi dietro false scuse, ma oggi? Com'è possibile vendere dei giochi a 129 carte (ma ne ho visti anche a 139) adesso che il mercato offre quasi esclusivamente titoli originali (non è ancora uscito un mod-chip decente ed i masterizzatori per DVD costano un occhio)? Io sinceramente mi sento preso in giro! Prima ci dicono di comprare originale perché i prezzi possano scendere e adesso che siamo costretti a farlo dobbiamo sborsare più di prima! A questo punto mi chiedo: quando il mercato pirata per PS2 sarà fiorente (e prima o poi lo sarà sicuramente...) a quanto ci venderanno i giochi? Dovremo fare un mutuo per giocare a **Metal Gear 3**?

È una presa in giro da tutte le parti: sul Nintendo 64 erano le cartucce a far aumentare i prezzi, sull'Amiga la pirateria (come facevano a vendere un floppy ad 89 carte?!?!) e adesso che abbiamo supporti economici su cui immagazzinare dati cosa inventeranno?

Io comunque non farò mai modificare la mia PS2 (non c'entra niente con quanto detto finora, ma io e un mio amico abbiamo comprato la PS2 il giorno stesso della sua uscita senza averla prenotatata. E ce n'erano almeno altre cinque disponibili! A volte abitare al sud ha i suoi vantaggi!) e continuerò a comprare software originale anche se non so fino a che punto potrò resistere. Resto dell'idea che i giochi potrebbero costare molto meno (diciamo 60-70 carte) senza perdite da parte delle software house (potrei comprare anche più titoli in un anno).

Spero di non avervi annoiato troppo!
A presto,
Giuseppe Birtolo

Il prezzo dei giochi non dipende strettamente dalla pirateria, ma la diffusione della pirateria di certo non aiuta ad abbassarlo. E' questo il concetto di base. A mio avviso condizione imprescindibile affinché il livello dei prezzi diminuisca è un alleggerimento della rete distributiva. Tagliare qualche ramo per essere più precisi. Magari quelli che assorbono la maggior parte della linfa pecuniaria che iniettiamo nell'industria. E non sono le software house, eh no...

Ho letto (sì, io leggo) tempo fa su internet alcune discussioni sull'attuale crisi del mercato dei videogiochi. Si parlava di una crisi del software tipo quella dell'83. Lì per lì mi vennero in mente solo i commenti entusiastici di molti esperti del settore riguardo all'espansione del mercato e alla sua costante crescita, quindi non diedi molta attenzione al dibattito, ma pensandoci bene sopra mi trovai costretto a riconoscere un'effettiva mancanza di grandi titoli sugli scaffali dei negozi. Pensandoci ancora meglio mi resi conto che questa mancanza si faceva sentire da qualche mese. Ma come? - pensai - basta aprire una rivista di videogiochi per leggere di grandi progetti, di case software che hanno fatto i soldoni, di Sony che vende 3 miliardi di PS2 in un quarto d'ora, e poi non ci sono giochi? A dare maggior fondatezza ai miei sospetti anche il mio negoziante di fiducia mi espresse il suo disappunto riguardo all'arrivo di bei titoli.

Dopo un lungo dibattere e ragionare sono giunto alla conclusione che quello che sta cominciando a mancare è il "rispetto per il videogiocatore". Vedete, un tempo tra videogiocatore e programmatore non c'era grande distacco, nel senso che chi faceva i giochi spesso non lo faceva per lavoro, e anche chi giocava e basta aveva una seppur minima conoscenza di come far girare un gioco, dell'hardware e di tutto il resto. Con l'espandersi della fascia dei videogiocatori ha cominciato ad esserci una produzione più attenta alle esigenze di quello che era diventato un autentico mercato.

Le case software, fiutando l'affare, hanno creato sempre maggiore hype attorno alle loro produzioni, esaltando i sequel, la grafica e tutto ciò che risalta al primo impatto, mirando quindi maggiormente alle vendite che alla qualità effettiva. Fate caso all'aumento esponenziale delle "promesse non mantenute": tutti i titoli più interessanti da qualche anno a questa parte vengono continuamente rimandati per poi deludere, dolorosamente, chiunque li compri. Ricordate il ritardo che accumulò **Zelda: Ocarina of Time**? E il nervosismo che provocò ai possessori di Nintendo64? Il risultato finale giustifica, a mio parere, questo ritardo, ma **The Bouncer**, **Daikatana**, e in parte **ShenMue**, **Grand Prix 3** e una caterva di altri giochi possono essere ugualmente giustificati? A parte il fatto che ormai far ritardare un gioco di un anno è la norma, ma per quanto tempo ancora andremo avanti così? Ora io non credo che la gente comune sia stupida; molti videogiocatori di vecchio stampo disprezzano i casual gamer o chi ha cominciato a parlare di videogiochi dall'arrivo di PlayStation, ma io non credo che sia un atteggiamento corretto. Anche in questa rivista, che reputo ottima, ho trovato spesso commenti di disappunto verso la massa che compra ciò che è a lei indirizzato (cioè la pupù di prima). La colpa non è della "massa", perché la gente non

> Nell'esclusiva fattispecie di una piattaforma concepita per una **fruizione di tipo ludico**, l'elemento plurifunzionale potrebbe apparire come **ontologicamente elusivo**, volto alla **distorsione pregiudizievole** della valutazione complessiva.
>
> Paganini Saimon

è masochista, e le mode se ci sono ci sono per qualche motivo. Se la moda è parlare di videogiochi senza saperne una mazza è perché tante riviste (no, non **SC** per fortuna) forniscono cattiva informazione. E se la moda è comprare **FIFA** e non **Winning Eleven** (che è qualitativamente superiore) questo è perché **FIFA** ha una giocabilità più intuitiva, anche se meno profonda, ed è dotato di alcune caratteristiche (tipo nomi dei giocatori, commento ecc...) che risaltano maggiormente all'occhio di chi prova e compra. Cosa fare, dunque? Se le cose continuano così, credo che la gente si stuferà presto. Tutti questi nuovi videogiocatori si romperanno di giocare con la pupù (anche perché ci si sporca). Non si tratta di "educarli" a quelli che sono i bei giochi, attenzione, ma semplicemente di far capire che grafica, semplicità, grande pubblicità, e l'essere sequel di qualcosa non significano qualità, non necessariamente. [...]

E' questa una questione fondamentale, perché tutte le speranze di crescita di questo mercato sono affidate al grande pubblico. Bisognerebbe far conoscere a tutti i videogiochi, ma quelli veri, quelli nati dalla passione di un individuo o di un gruppo, non tanto dal guadagno economico che viene solamente in seguito. Forse è un'utopia, ma non bisogna scoraggiarsi. Lo sviluppo a cui dovrebbe anelare il videogioco è quello puramente artistico. Pur riconoscendo la sua dimensione ludica, il videogioco può proporsi come mezzo per esprimere e sperimentare nuove idee e concetti. Non bisogna sottovalutarlo.

Un'ultima cosa. Io ho 17 anni. Ho cominciato con Commodore 64 e Amiga, ma anche io come "la massa" ho iniziato a parlare di videogiochi con PlayStation. Non mi ritengo quindi un vecchio videogiocatore, non ho vissuto i tempi in cui un singolo uomo chiuso nella sua cameretta creava dei capolavori, né quelli in cui contava solo la giocabilità, c'erano tante idee nuove e ci si divertiva di più. Ma a ben vedere non mi dispiace. La mia posizione mi permette infatti di analizzare la storia dei videogiochi con maggiore distacco, senza un coinvolgimento emotivo particolare. Credetemi, i miei coetanei non sono inferiori o superiori a chi impugnava un joypad già negli anni '70. E credetemi ancora, i giochi antichi non sono meglio di quelli moderni. Io ho cercato di scoprire tutto quello che mi ero perso, e ho capito che un buon concetto di base, una grande passione accompagnate da una buona abilità tecnica e finalizzate alla pura giocabilità (il "rispetto per il videogiocatore" di cui parlavo all'inizio) sono alla base di una grande gioco, e queste sono cose che non scompaiono col tempo.
Allora come oggi, c'è cioccolata e pupù.
Paolo Jumpman Ruffino

Oriente e Occidente. Due mondi agli antipodi per quanto riguarda la concezione dei videogiochi, concezione che rispecchia anche le differenze tra la cultura dei giapponesi e la nostra. Ciò che differisce tra le tipologie di videogiochi prodotti nelle due parti del globo è molto più evidente di quanto possa apparire. In Giappone lo scopo del videogioco è quello di impersonificare il fruitore nel personaggio principale: colui che è sullo schermo è il tuo Avatar. In Occidente tu non sei colui che è sullo schermo, tu sei il dio che lo muove: lui è semplicemente un pupazzo nelle tue mani. E da qui arrivo alle conclusioni del mio pensiero. Il videogioco orientale si vive. E' un'esperienza. Fai ciò che faresti nella realtà e sopratutto provi ciò che proveresti nella realtà: gioia, dolore, odio. Tutte sensazioni che puoi percepire solo se sei emotivamente immerso nel pacchetto ludico che ti viene proposto. E sono tutte sensazioni che puoi percepire solo se il videogioco te lo permette. Il videogioco occidentale non te lo permette. Il videogioco occidentale vuole solo farti uscire dell'ordinario, senza coinvolgerti. Il videogioco occidentale vuole farti divertire o fungere da antistress, senza farti provare emozioni. Perché? Semplice, ma non immediato. Gli occidentali hanno paura di piangere davanti ad un videogioco.
Cionf

L'industria videoludica occidentale ed orientale sono indubbiamente diverse, ma non vedo perché l'uno debba necessariamente essere "migliore" dell'altra. Non conosco giapponesi in grado di concepire giochi come ***Black & White***, ***Commandos 2*** *o* ***System Shock 2*** *così come non conosco occidentali in grado di concepire giochi come* ***Metal Gear Solid***, ***Zelda: Ocarina of Time*** *o* ***Vib Ribbon****. L'emotività di cui lamenti la mancanza nelle produzioni occidentali mi pare faccia preciso riferimento alla presenza di trame e sceneggiature capaci di toccare le corde più profonde dei nostri sentimenti. Verissimo, i giapponesi sono maestri in questo campo, ma questa emotività "story driven" non credo sia elemento di definizione del videogioco in generale, pertanto non credo "valga" come unità di misura del coinvolgimento in senso assoluto. Pensa ad* ***Half-Life****, un gioco (occidentale) dalla trama senza fronzoli, basilare, quasi trascurabile, ma di fatto "coinvolgente". Parliamo quindi di due approcci differenti, quello occidentale e quello orientale, che non si scontrano, ma si completano a vicenda. Ne consegue un'offerta di videogame "caratterialmente" dissimili che non può che far bene all'industria e piacere a noi videogiocatori. Ciò non toglie che il meglio della produzione videoludica mondiale per console (e quella per console non è tutta) abbia origine in Giappone, sia chiaro, ma a mio avviso gli elementi di distinzione sono altri e verranno fuori presto considerando l'attuale interesse degli sviluppatori PC per il versante console.*

Tanto piacere gente, mi chiamo Michele. La mia occupazione negli ultimi tempi? Mah, di solito mi chiudo nella mensa della nave cargo Discovery e con la mia Beretta silenziata (oppure con la USP) mi metto a sparare ai piatti sulle mensole della cucina per vederli cadere in frammenti sul pavimento, non senza sbavare copiosamente sul joypad e non prima di aver raccolto i miei poveri occhi inesorabilmente usciti fuori dalle orbite. Seconda mossa? Hop! Fuori il binocolo e via di ingrandimento sui resti dei piatti. A dire il vero forse sbavo ancor di più dopo aver frantumato i contenitori di sale, pepe e condimenti vari disposti sui tavoli. Sparare ad Olga? Per carità! C'è tutto il tempo per quello! Mentre lei saltella e spara come un'indemoniata io, tranquillamente, mi metto al riparo dietro le casse spostandomi solo quando la sento emettere quel gridino (che tradotto dal giapponese significa "prendi questa!") di avvertimento, e intanto, sempre con il fido binocolo, ci do dentro di zoom sul telone sventolante oppure sulla bandiera in alto sul pilone della nave, o ancora attraverso le finestre, sul ponte di comando, per poi accorgermi che in questo caso non è la bava che sottolinea il mio stupore bensì la mandibola sul pavimento... E potrei andare avanti con questi simpatici aneddoti per delle ore. E pensare che questa è soltanto una demo. E pensare che mancano ancora una decina di mesi per vedere la versione completa qui da noi, in Europa. Quando avevo giocato (e ri-giocato) a **Metal Gear Solid**, ero convinto di aver giocato al capolavoro definitivo, praticamente impossibile da migliorare se non ovviamente nel comparto grafico e sonoro. Ora, dopo la demo di **MGS2** non so più che dire: i miglioramenti apportati alla meccanica di gioco, alla fisica degli oggetti e alle azioni performabili da Snake e dai suoi avversari sono tali e tanti che risulta inutile riportarli tutti qui a parole. E' più semplice dire: avete giocato la demo? Allora sapete di cosa parlo. Dove ci sta portando il mondo dei videogiochi? A me sembra che **MGS2** possa significare l'inizio di una rivoluzione. Sto parlando di immersione totale in un ambiente di gioco indistinguibile dalla realtà. Kojima ha detto che secondo lui sarà impossibile riprodurre in un videogioco il grado di realismo visivo di un film e al tempo stesso offrire un livello di interazione paragonabile a quello di **MGS2**. Ma se il suo ultimo capolavoro è la massima espressione di quello che si riesce a fare adesso, c'è la possibilità che la sua affermazione si riveli errata fra non più di una decina d'anni. E l'idea che si sbagli mi incute un misto di paura e meraviglia. Mi fa sospettare che Morpheus (*"Hai mai fatto un sogno tanto realistico da sembrarti vero? E se da quel sogno non ti dovessi più svegliare, come potresti distinguere il mondo dei sogno da quello della realtà?"*) potesse avere ragione. Ma è meglio pensare al presente. E nel presente **MGS2** è la mia religione e Kojima il mio Dio. Aspetto la sua rivelazione.
Michele

Metal Gear Solid 2 *è senz'altro un capolavoro, per carità, ma non esageriamo con la venerazione. Il realismo assoluto è assolutamente lontano dall'ultimo lavoro di Kojima. Di fatto non è intenzione di quest'ultimo rea-*

> "**Com'è possibile** vendere dei giochi a **129 carte** adesso che il mercato offre quasi **esclusivamente titoli originali**?"
>
> Giuseppe Birtolo

*lizzare un gioco realistico, né **MGS2** beneficerebbe di una verosimiglianza estrema. Perché Snake può vedere più lontano delle guardie? Perché Snake non può prendere i fucili dalle vittime, ma può solo alleggerirle di munizioni ed item vari? Perché i soldati assopiti e sistemati nell'armadietto non si risvegliano più mentre quelli feriti addirittura si dissanguano? Stiamo parlando di difetti o di precise scelte di design? Per esempio, se gli oggetti non si trovassero magicamente sospesi a pochi centimetri dal pavimento saremmo in grado di identificarli con la medesima facilità o li scambieremmo inizialmente per un banale elemento del fondale? Maggiore è il grado di realismo di un videogioco maggiore è l'eventualità che l'utente lamenti le naturali incongruenze dettate dalla struttura del gioco stesso. E quindi via di "come fa Dante a caricare il fucile a doppia canna con una mano sola?", "come fa Claire a portarsi dietro un bazooka, due mitragliatori, un fucile a pompa, un lancia granate, una Beretta e non trovare posto per un po' d'erbetta?", "perché non posso distruggere tutto-ma-proprio-tutto in **ZOE**?", "come fanno le tette di Lara a restare su?" Domande apparentemente lecite (a parte l'ultima, ehm...), ma di fatto ingenue. Ingenue perché ignorano il fatto che il videogioco è prima di tutto un'allegoria. Cosa c'entra tutto questo con la lettera di Michele? Assolutamente niente, o forse tutto. Comunque è uno stimolo. Dite pure la vostra.*

Ciao Marcello, sono di nuovo io, Filippo. Innanzitutto vorrei ringraziarti per aver pubblicato le mie lettere sui numeri di febbraio ed aprile. Evidentemente hai apprezzato le mie argomentazioni. Ho notato che il discorso longevità ti sta particolarmente a cuore, è gia la seconda volta che inviti i lettori a parlarne. In effetti anch'io ritengo sia un elemento importante nel determinare la qualità di un gioco. Nel numero primaverile di **Super** tu domandi: la longevità è estrinseca o intrinseca al videogame? E' soggettiva o oggettiva? Secondo me la durata di un gioco è influenzata sia da alcuni fattori soggettivi (e quindi estrinseci al software), sia da alcuni strettamente correlati ad esso e perciò oggettivi ed intrinseci. Tra i primi hai giustamente citato l'eventuale presenza di amici e il numero di ore quotidiano dedicato allo smanettamento. Ovvio che **Tekken** o **Winning Eleven** divertano più a lungo se giocati in tanti (laddove contro la CPU ci si stanca prima) ed è altrettanto evidente che se rimango incollato alla TV otto ore al giorno finirò **Metal Gear Solid** più alla svelta che non giocandoci raramente. Inoltre anche i gusti personali fanno la loro parte: un game a me potrebbe far impazzire e quindi durarmi in eterno, mentre ad altri potrebbe non piacere risultando ben presto noioso.

Veniamo ora alla seconda categoria, ovvero quegli elementi intrinseci al gioco e quindi oggettivi che si ripercuotono sul tempo di permanenza del CD-ROM nella console. Tra questi, i più importanti mi sembrano grafica, sonoro, giocabilità e numero di livelli. Naturalmente se realizzazione tecnica e giocabilità sono ottimi la longevità ne trae grossi benefici; allo stesso modo se il videogame presenta molti schermi ci vorrà parecchio tempo per terminarlo (ciononostante va detto che non sempre un gioco lungo è longevo: se è orrendo ben pochi avranno voglia di arrivare fino in fondo).

Forse sbaglio, ma mi è sembrato di capire che tu, Marcello, ritenga che la durata dei nostri amati "giochini" sia più determinata da fattori soggettivi, e probabilmente questa è anche l'opinione della maggior parte degli appassionati. E qui viene il bello: IO NON SONO D'ACCORDO, opto per l'oggettività. Secondo me le variabili soggettive da te citate influenzano solo minimamente la longevità. Diciamo la verità, chi è che non ha almeno un amico con cui prolungare le proprie sessioni videoludiche? E davvero c'è qualche pazzo che passa interi giorni davanti alla Play? Posso capire se lo fanno i redattori, è il loro lavoro, ma io solitamente dopo un paio d'ore spengo la console, primo perché son stufo, secondo perché ho tante altre cose da fare (studio, sport, amici, ecc.) e infine perché mi sembra davvero poco furbo passare i pomeriggi davanti alla TV, e lo dice uno che i videogames li adora da una vita. Anche il gusto personale non conta poi così tanto: piuttosto direi che ci sono persone di buon gusto che sanno riconoscere il software di qualità, ed altre che non ne sono in grado, magari a causa di una minor esperienza. Quelli che si divertono come matti con **FIFA**, **Tomb Raider** e cavolate varie sono quasi sempre utenti alle prime armi e poco competenti. A questo punto ritengo di poter affermare che la longevità sia principalmente determinata da una buona realizzazione tecnica, una giocabilità all'altezza ed un numero di livelli più che adeguato, tutti parametri oggettivi ed intrinseci al gioco. E qui voglio puntualizzare una cosa a mio giudizio fondamentale: la vera killer application deve essere anche longeva. Ok, qualcuno potrebbe ribattere che un capolavoro anche se breve, vale il fatidico centone nonostante offra solo una manciata di giorni di svago, poiché sono pomeriggi di puro divertimento. Tuttavia io rispondo: ma i programmatori visto che sono stati in grado di realizzare tale killer application, facevano fatica ad aggiungere qualche schermo in più e a bilanciare meglio la difficoltà? Del resto non mi sembra di chiedere qualcosa di improponibile. Per quel che mi riguarda anche il videogioco più bello del mondo se finisce troppo alla svelta mi lascia parzialmente deluso. Concludo con un ultima considerazione, per la verità già anticipata da te Marcello nel numero 80 di **SC**: secondo me la vera distinzione da fare non è tanto tra longevità soggettiva o oggettiva, ma tra due tipologie di giochi. Da una parte abbiamo quelli che ogni tanto si riprendono in mano per farci una partitina, tipo **Tekken 3**, **ISS Pro Evolution** o **Gran Turismo 2**. Sono perlopiù giochi senza una trama vera e propria, senza un inizio e una fine, che si possono utilizzare in due o più, e sono quelli che meno risentono del problema della durata limitata, ammesso che siano di buona fattura. Dall'altra parte abbiamo i games "monouso", alla **Metal Gear** o **Resident Evil**, dotati di una trama approfondita e quindi di un inizio e di una fine. Quasi sempre si giocano da soli e sono quelli che più manifestano una carenza di longevità, inoltre una volta terminati vengono lasciati a far bella mostra nella nostra collezione, anche se si tratta di capolavori, e non venitemi a raccontare che il costumino nuovo o l'arma segreta servono a garantire la rigiocabilità. Non dimentichiamoci che **Final Fantasy**, pur rientrando in questa categoria, non si finisce in pochi giorni, e la sua lunghezza non è di certo dovuta a filmati FMV o a qualche extra insignificante, ma a caratteristiche tecniche di tutto rispetto unite ad un buona giocabilità e a tanta quantità. Nonostante tutto sono fiducioso, poiché ritengo che la PS2 abbia tutte le carte in regola per ospitare giochi che non siano solo belli da vedere e divertenti, ma anche impegnativi a lungo termine, questo grazie alla grande capienza dei DVD e alle potenzialità della scatoletta nera. Un'ultimissima cosa: ricordatevi che anche voi della stampa specializzata avete la vostra influenza, cominciate a castigare i games con durata minima e vedrete che gli sviluppatori si rimboccheranno le maniche. Allo stesso modo noi acquirenti dobbiamo comprare solo prodotti veramente meritevoli altrimenti le software house continueranno a propinarci degli orrori. Ora cari programmatori tocca a voi...

Filippo

> "Pur riconoscendo la sua dimensione ludica, **il videogioco** può proporsi **come mezzo per esprimere e sperimentare nuove idee e concetti**. Non bisogna sottovalutarlo."
>
> Paolo Jumpman Ruffino

Fra gli elementi oggettivi che a tuo avviso contribuiscono a definire la longevità intrinseca, temo di poterne condividere solo uno. Il numero dei livelli (a cui avrei aggiunto l'ingrediente "varietà"). Tutti gli altri (grafica, sonoro, giocabilità) sono più che altro presupposti affinché la longevità abbia modo di "esprimersi", non sono i suoi elementi costitutivi. Quando a sostegno della tua tesi sull'oggettività della longevità ci racconti di partite giocate in coppia, di sessioni ludiche che non vanno oltre le due ore e così via, di fatto elenchi una serie di possibilità ed abitudini non da tutti condivise, pertanto soggettive, tue. Più in generale, mi pare che il tuo tentativo di avallare la tesi della soggettività travalichi ad un certo punto l'oggetto della questione (la longevità) per abbracciare la questione "qualità" nel suo complesso. Non a caso termini la tua lettera invitando gli sviluppatori a realizzare "prodotti veramente meritevoli" piuttosto che prodotti meramente longevi. E questo, badate, non è propriamente un errore di procedura. E' la conseguenza della stretta dipendenza della longevità con il valore del videogioco nel suo complesso; meglio ancora, è il risultato dell'inconsapevole realizzazione che un gioco longevo è semplicemente un gioco appagante.

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

a cura di marcello**cangialosi**

Q **Perché in Europa i televisori (e di conseguenza anche le console) usano lo standard PAL mentre nel resto del mondo si usa l'NTSC? Quando e perché è nata questa diversità?**

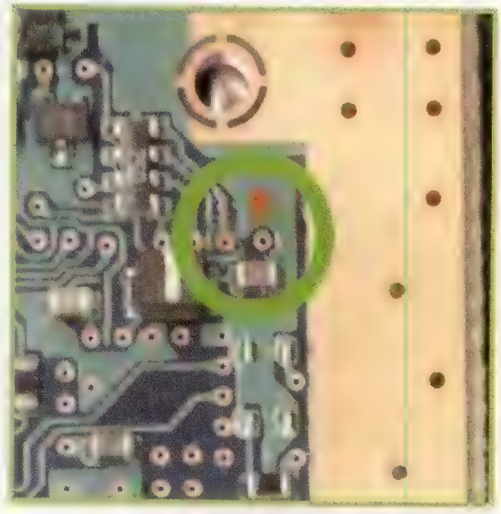
A *Per spiegare la genesi della dicotomia PAL/NTSC è necessario risalire ai primi del Novecento, epoca in cui ebbero corso le prime sperimentazioni nel campo della tecnologia televisiva. L'inglese BBC diede inizio ad un regolare servizio di trasmissioni in bianco e nero nel 1936, mentre gli ingegneri di mezzo mondo continuavano a studiare nuove soluzioni tecnologiche tese ad offrire immagini a colori. Durante gli anni '40 buona parte dell'Europa era in guerra, e di conseguenza lo sviluppo tecnologico subì un brusco rallentamento. Negli Stati Uniti, invece, fu possibile proseguire la ricerca di un sistema a colori compatibile con quello preesistente in bianco e nero, vale a dire capace di "accettare" sia segnali a colori che in bianco e nero. Lo scopo era permettere ai possessori di televisori in B/N di godere del colore senza dover necessariamente cambiare apparecchio. Questo sistema fu approvato dall'American National Television Standards Committee, da cui l'acronimo NTSC. Dopo la guerra anche gli altri Stati iniziarono ad interessarsi alle trasmissioni a colori. Lo standard NTSC era stato progettato in modo molto intelligente, ma presentava alcuni difetti. Gli ingegneri tentarono di migliorarlo, ma fu la tedesca Telefunken la prima a riuscire nell'intento con una semplice modifica mirata ad incrementare la stabilità del colore. Il sistema fu denominato PAL poiché consisteva nell'invertire la fase (Phase) del segnale del colore a linee alternate (Alternate Lines). Allo stesso tempo il francese Henri de France risolse il medesimo difetto dell'NTSC in modo diverso: il suo SECAM richiedeva l'impiego di una memoria nell'apparecchio televisivo, con ovvie conseguenze sul prezzo. Il PAL forniva pertanto il miglior rapporto prezzo/prestazioni e venne quindi adottato da molti Stati europei. La Francia restò sul SECAM, forse perché nell'era di De Gaulle degli anni '50 i ricordi dell'occupazione tedesca erano ancora troppo freschi: scartare un sistema francese in favore di uno tedesco avrebbe rappresentato una scelta tutt'altro che popolare (si sospetta che il governo francese sovvenzionò la Thomson per abbassare l'incidenza del costo delle memorie sui televisori SECAM). Poiché la Gran Bretagna adottò il PAL, la Francia il SECAM e gli Stati Uniti l'NTSC, tutte le colonie o le dipendenze di questi Stati si adeguarono. L'India, l'Australia ed il Pakistan adottarono (e adottano a tutt'oggi) il sistema PAL, l'Algeria il SECAM e il Giappone l'NTSC (poiché gli Stati Uniti contribuirono alla sua ricostruzione dopo la Seconda Guerra Mondiale).*

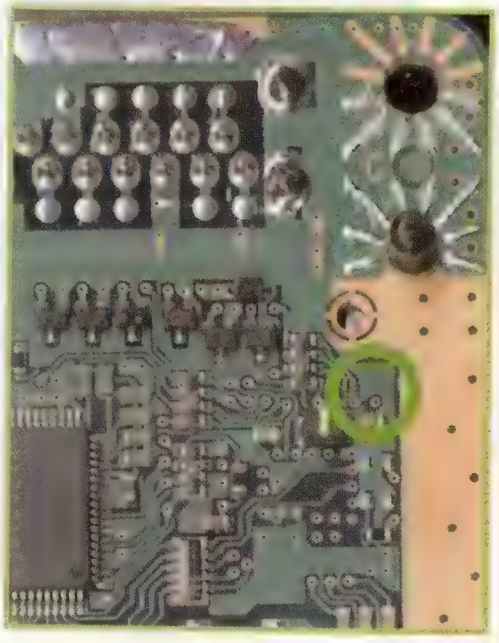
Q **Ho letto sul numero 72 di Super Console che quasi ogni gioco per la PlayStation2 europea avrà un'opzione per passare da 50 a 60Hz. Ma com'è possibile se i televisori PAL "girano" a 50Hz?**

A *In teoria il segnale NTSC a 60Hz non è visualizzabile correttamente sui televisori PAL a 50Hz. Il risultato è un'immagine in bianco e nero talvolta distorta. Il motivo per cui giochiamo a titoli NTSC per PlayStation2 e PSone su TV PAL è dovuto alla funzionalità "multistandard" dei televisori di fabbricazione più recente. Tali modelli sono in grado di "agganciare" il segnale NTSC eseguendo il refresh dell'immagine a 60Hz, rendendosi quasi del tutto compatibili con lo standard statunitense/giapponese. Tutta questa pappardella vale solamente se si utilizza il cavetto videocomposito incluso nella confezione. Utilizzando un cavo RGB SCART è invece possibile vedere a colori i giochi NTSC anche sul televisore della nonna (purché dotato di ingresso SCART, s'intende).*

Q **Mi è stato detto che modificando PlayStation2 è possibile abilitare il segnare RGB per la riproduzione dei DVD-Video. Potreste darmi indicazioni più precise? Non ne posso più di cambiare il cavetto ogni volta...**

A *Basta un saldatore, un po' di stagno ed una mano ferma per bypassare l'inibizione del segnale RGB durante la riproduzione dei film su DVD. Ecco come fare. Capovolgete la console e svitate le sei viti nascoste sotto i sei tappini quadrati. Per scalzare questi ultimi dal loro alloggio usate la punta di un cacciavite o l'unghia del dito. Mettete da parte le viti in modo tale da ricordarvi la loro esatta posizione (noterete che alcune sono più lunghe di altre). Togliete lo sportellino dell'Expansion Bay, sollevate il sigillo di garanzia posto vicino all'uscita video di PS2 (o tagliatelo lungo la linea di contatto fra le due parti del guscio monolitico) ed alzate il coperchio. Attenzione: in questo preciso istante non avete più diritto alla riparazione gratuita di eventuali guasti al sistema. Fatevene una ragione e svitate la placca di alluminio che protegge la scheda madre (c'è una vite sola indicata da una freccia intarsiata sul metallo). Ecco a voi PlayStation2 nuda e cruda. Piccola, eh? E non avete ancora visto il punto in cui dovete operare. Eccolo lì, nell'angolo, vicino all'uscita video, a pochi centimetri da quelle due figure argentee a forma di stella. Trovato? No? Ecco il motivo per cui esistono le foto qui vicino. Notate il test point cerchiato nell'immagine (quello perpendicolarmente sotto la "X" rossa). Dovete collegarlo alla massa. Avete tre possibilità: 1) collegarlo ad uno dei raggi della figura a stella lì vicino; 2) collegarlo al rettangolino di stagno dalla parte opposta; 3) raschiare con un taglierino lo stato isolante indicato dalla "X" rossa finché non compare il rame e collegarlo al test point (scelta consigliata). Nell'ultimo caso è necessario procurarsi un filamento di rame sottilissimo (potete prelevarlo dal cavo videocomposito visto che non vi servirà più, o da qualsiasi altro cavetto) lungo circa 1.5cm, ricoprirlo di stagno ed inserirne un'estremità nel test point usando una pinzetta. Quindi piegate l'altra metà fino a farla aderire alla parte raschiata, lasciate cadere una piccola goccia di stagno nel punto di contatto e accarezzate il ponticello argenteo con la punta del saldatore affinché il rivestimento di stagno si fissi alla scheda per conduzione. L'operazione non è semplicissima se non si possiedono l'esperienza e gli strumenti necessari, pertanto ve ne proponiamo una variante semplificata (quella di fatto adottata da **Super Console**). Lasciate perdere il filamento di rame ed allargate la "grattata" dello strato isolante in modo da creare un canale che colleghi il test point al rame sottostante. Versateci dentro un po' di stagno ed avrete ottenuto un risultato identico: il collegamento del test point alla massa. A questo punto richiudete tutto, collegate cavo di alimentazione e SCART, accendete un cero, quindi la console e mettete su il primo DVD che vi capita. Sia chiaro che la redazione non si assume la benché minima responsabilità nel caso danneggiate la console durante l'operazione. Uomo avvisato...*





Q PlayStation2 è in grado di leggere DVD-ROM a doppio strato? Su vari forum nella rete circola voce che PS2 non ne sia capace, eppure la console Sony è in grado di leggere DVD-Video a doppio strato, per cui secondo me in teoria ciò dovrebbe valere anche per i DVD-ROM. E' effettivamente così?

A Hai visto giusto. Sono sorprendenti le scarse abilità deduttive di certi navigatori. Non esistono ragioni tecniche per cui PlayStation2 non possa leggere DVD-ROM doppio strato. Esattamente come il lettore DVD del sistema Sony legge i bit costitutivi di un filmato MPEG2 su entrambi gli strati, non vedo perché non debba essere in grado di leggere i bit costitutivi di un videogioco (o di qualsiasi altro programma).

Q Da quando ho comprato la PlayStation2 PAL sono in trepidante attesa di un chip di modifica che mi permetta di visionare anche i giochi americani ed giapponesi (sia PS2 che PSone). Ultimamente si parla molto del NEO2, ma con toni diversi. C'è chi lo ritiene un pacco e chi la manna. Cosa potete dirmi voi?

A Ti diciamo che è un pacco per i giocatori "veri", mentre è una "manna" per i pirati. Il motivo di questa dicotomia sta nel fatto che il NEO2 non consente la lettura dei giochi PS2 importati originali (ripeto, originali), ma solo di quelli copiati (ripeto, copiati). Più in generale l'impiego del NEO2 è sufficientemente macchinoso da indurci a sconsigliarne l'installazione. Di seguito riportiamo le "semplicissime" procedure da seguire per la lettura dei giochi PS2 e PSone, copiati e non, prese paro paro da uno dei tanti siti dedicati al NEO2.

PSX Backup (PAL e NTSC - testato)
- Metodo 1 (50% dei giochi): avvio normale. Per i giochi che non partono usare il metodo 2.
- Metodo 2 (100% dei giochi): inserire il CD n°2 dell'Action Replay 2 e spegnere la console (spia rossa accesa). Premere il tasto "Reset" e mantenerlo premuto. Quando appare il menù selezionare la prima scelta in alto, poi "Start Game" e poi "Without Codes" (sempre con il tasto premuto!). Quando appare la scritta "Inserire il gioco e premere ⊗" rilasciare il tasto "Reset" ed il tray si apre. Dal momento che il tray è completamente aperto avete 5 secondi di tempo (sono più che sufficienti!) per sostituire il CD n°2 con la copia di backup (PAL o NTSC). Attendere circa 10 secondi quindi premere ⊗.
PSX Originali (PAL - testato)
Tenere premuto il tasto reset fino a quando la luce blu del tasto "Eject" non si accende (circa 1 secondo).
PS2 Originali PAL (testato) - Avvio normale
PS2 Backup (PAL e NTSC - testato)
- Metodo 1 (70% dei giochi): avviare la PS2 con il CD n°1 dell'Action Replay 2. Selezionare "Start Game", selezionare "Without Codes", cambiare disco, attendere circa 10 secondi e premere il tasto ⊗ del controller. Per i giochi che non partono usare il metodo 2.
- Metodo 2 (80% dei giochi): inserire il CD n°1 dell'Action Replay 2 e spegnere la console (spia rossa accesa). Premere il tasto "Reset" e mantenerlo premuto fino a quando non appare la scritta "This product is not..." su sfondo azzurro e il disco rallenta (questo momento corrisponde, visivamente, all'apparizione del menù dell'AR2 solo se si utilizza una AR2 ver 1.3 o 1.31. Usando AR2 ver 1.1 il rallentamento del disco precede di circa 15 secondi tale menù). Quando il disco è fermo rilasciare il tasto "Reset" ed il tray si apre. Dal momento che il tray è completamente aperto avete 5 secondi di tempo (sono più che sufficienti!) per sostituire il CD n°1 con la copia di backup (PAL). Quando compare il menù dell'AR2 selezionare "Start Game", quindi selezionare "Without Codes". Attendere circa 10 secondi e premere ⊗. In totale questi due metodi permettono l'utilizzo del 100% dei backup.
PSX Originali (USA o JAP)
Avviare con un gioco originale PSX Originale tenendo premuto il tasto "Reset". Quando appare il logo, effettuare lo swap.
PS2 Originali (NTSC - testato)
Non compatibile in questa versione.

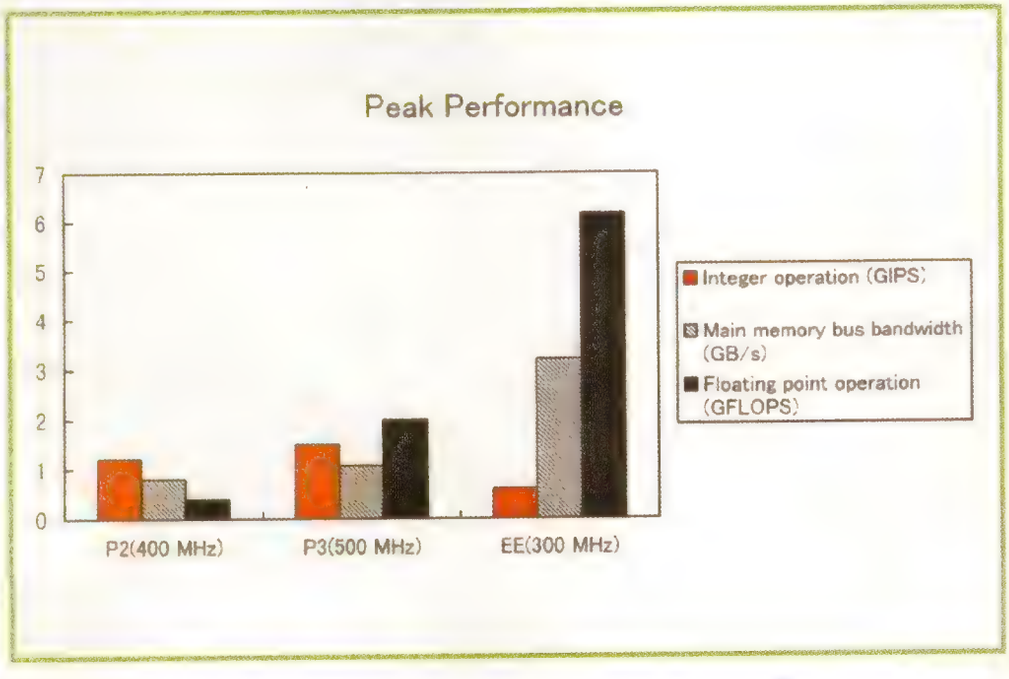
*Le procedure appena esposte (qui è **Super Console** che parla) non sono comunque esatte. Per far partire i giochi originali PAL per PSone, ad esempio, basta inserire il CD del gioco, spegnere la console, attendere 5 secondi, premere Reset finché non si accende il led azzurro, quindi rilasciare il tasto. In questo modo si disattiva il NEO2 lasciando partire il CD tranquillamente. Ma la di là degli errori (che per nostra volontà non correggiamo in questa sede) e delle mancanze dei metodi appena esposti (alcuni giochi, come i titoli di Electronic Arts, richiedono l'esecuzione di un'altra procedura ad hoc), l'importante è aver chiarito una cosa: il NEO2 è un pacco. Nell'attesa dell'imminente NEO3 (che sembra snellire alcune procedure pur richiedendo comunque di eseguire lo swap con il CD dell'Action Replay 2), **Super Console** non può che suggerirvi di pazientare. Quando il "chip definitivo" per leggere i benedetti import sulle PS2 PAL (e i titoli europei sulle console giappo) arriverà sarete i primi a saperlo.*

Q Parlando in termini puramente teorici e confrontando il processore della PS2 con un processore Pentium è vero che quest'ultimo è ancora a 32 bit? Si può affermare che è quattro volte più lento di quello Sony e che quindi solo avendo una clock da 1200MHz potrebbe eguagliare la velocità del processore della PS2?

A Sì, i Pentium sono a 32bit, ciononostante è molto difficile valutare differenze di velocità tra processori (in questo caso Pentium e PS2) dall'architettura così differente. Se il Pentium avesse un'architettura analoga a quella dell'Emotion Engine avremmo probabilmente giochi bellissimi ed applicativi lenti su PC. La CPU di PS2, infatti, è maestra nell'esecuzione dei calcoli in virgola mobile (necessari per la grafica 3D in tempo reale), ma è un tantino scarsa quando deve vedersela con i numeri interi (usati dagli applicativi tipo word processor o internet browser). Osservando il grafico qui vicino, preso dalla cartella stampa di SCEI, appare evidente che in termini di operazioni con numeri interi ("integer operation"), la CPU di PS2 è addirittura più scarsa di un Pentium 2 a 400Mhz. Discorso opposto per quanto riguarda le operazioni in virgola mobile ("floating point operation"). Ovviamente ciò non vuol dire che per aprire un documento Word o una pagina web PS2 impiegherebbe un'eternità rispetto ad un PC Pentium 2. Non bisogna infatti dimenticare l'effetto "frenante" del sistema operativo (Windows per PC, Linux per PS2).

Q Quando si afferma che il motore grafico di GT3 riesce a muovere 20 milioni di poligoni a 60 frame per secondo, si può affermare che lo stesso hardware sarebbe in grado, di conseguenza, di visualizzare 40 milioni di poligoni a 30 frame per secondo oppure 80 a 15 FPS e così via?

A In linea teorica sì. Di fatto, salendo con gli fps il rapporto "frame rate/numero di poligoni" tende a divenire meno proporzionale man mano che ci si avvicina alla "soglia" dei 60fps.



> Gamedevelopment <

Speciale programmazione PS2

a cura di adrianoavecone

Feedback: aavecone@usa.net

Il 4 marzo 2000 rappresenta una data fondamentale per la storia dell'entertainment. Da quel giorno la console Sony è stata protagonista assoluta, nel bene e nel male, dell'intrattenimento elettronico di massa. Il debutto della nuova console Sony è stato caratterizzato da risultati strabilianti e da ingloriose polemiche legate all'hardware. Lo scopo di questo appuntamento speciale di Game Development è di far luce su tali spinose tematiche, cercando di dissipare il clima di incertezza che avvolge operatori del settore ed appassionati. Lo speciale è diviso in due sezioni principali. La prima parte è dedicata ai problemi tecnici di PS2 legati allo sviluppo del software. Cercheremo di spiegare i motivi per cui alcuni titoli non rendono giustizia alla potenza poligonale di PS2. La seconda parte dello speciale è dedicata al middleware, ovvero agli strumenti di programmazione che agevolano lo sviluppo di videogiochi. Ne studieremo le caratteristiche avanzate e gli svantaggi che ne derivano.

PRIMA PARTE: PROBLEMI, ARCHITETTURA E PROGRAMMAZIONE DI PLAYSTATION2

I PROBLEMI

Sin dalla prima prova su pista, PS2 ha evidenziato problemi grafici minori ("glitches"), nella fattispecie "sfarfallii" dell'immagine (flickering) e "scalettature" sui bordi degli oggetti poligonali (aliasing). Le scalettature sono causate dalla mancanza di anti-aliasing (un algoritmo il cui compito è di smussare i contorni degli oggetti poligonali), mentre il flickerio dipende dalla memoria video di PS2 (4MB) che, se usata in maniera inappropriata, costringe a fare i salti mortali per la gestione dell'immagine su schermo. Nello speciale di **Super Console** dedicato ai "difetti" di PS2 è stato accertato che il sistema Sony può gestire due tipi di anti-aliasing, detti Full Scene e True Edge. L'utilizzo di tali algoritmi insieme ad una gestione oculata delle capacità del bus di PS2 ha reso agevole il superamento del problema "scalette".

Tali argomenti ci conducono all'analisi dei motivi per cui la maggioranza dei giochi usciti dal giorno della commercializzazione di PlayStation2 in Giappone a quella del lancio negli States, fosse caratterizzata da scalettature e flickering. Le cause sono molteplici. La prima va impiutata all'insufficiente supporto agli sviluppatori da parte di Sony. Titoli come la versione nipponica di **Ridge Racer V** o di **Tekken Tag Tournament** sono da considerare un mezzo miracolo, data la poca assistenza del colosso nipponico. Il kit di sviluppo allora in possesso di Namco era in versione incompleta. Se si aggiunge che PS2 è basata su una tecnologia rivoluzionaria rispetto alla concorrenza, è possibile rendersi conto che **Ridge Racer V** rappresenta comunque un risultato di tutto rispetto. Ovviamente il ridotto supporto agli sviluppatori non costituiva una scelta precisa da parte di Sony, ma una necessità contingente dovuta alla novità della tecnologia in questione. Sembra un paradosso: una PS2 capace di eseguire un antialiasing di qualità eccezionale da una parte, e gli sviluppatori dei titoli di lancio privi dei mezzi per utilizzarlo dall'altra. Phil Harrison, leader di SCEI, è molto chiaro a riguardo: *"il motivo per cui i primi giochi PlayStation2 non sono dotati di anti-aliasing è esclusivamente software. La console possiede un anti-aliasing hardware, ma per qualche arcano motivo gli sviluppatori non lo hanno utilizzato"*. Riguardo al motivo di tutto ciò, Harrison afferma che *"non dipende certo dalla quantità di RAM Video, ma dalla necessità di implementare l'anti-aliasing all'inizio dello sviluppo del motore grafico. Probabilmente i programmatori si sono accorti di tale feature dopo aver iniziato la programmazione, e sarebbe stato controproducente ricominciare tutto daccapo"*. La presenza di anti-aliasing nei titoli più recenti conferma appieno le giustificazioni di Harrison.

Un'altra causa dei difetti riscontrati nei primi giochi PS2 era certamente la difficoltà di programmazione del sistema. La sua tecnologia innovativa necessita di un certo tempo per essere compresa ed utilizzata al meglio. Programmarla da zero è un'impresa gravosa, non certo alla portata di software house dai limitati mezzi economici e tecnici. Per risolvere tale problema, alcuni produttori indipendenti hanno commercializzato kit di sviluppo semplici da usare, con buone prestazioni e portabilità del codice. Nel suo primo anno di vita, PlayStation2 aveva a disposizione un parco titoli piuttosto ristretto rispetto alla concorrenza, e molti di questi sofferenti di flickering ed aliasing. La complessità di PS2 è tra i fattori che hanno causato sensibili ritardi nell'uscita di alcuni titoli (lo straordinario **GT3** su tutti). Tali posticipi sono legati al fisiologico periodo di tempo necessario all'apprendimento della complessa architettura di PS2. Tra le conseguenze indirette di tale situazione ricordiamo la non soddisfacente quantità di poligoni su schermo di alcuni titoli, dovuta ad una programmazione approssimativa oppure all'adozione di kit di sviluppo poco performanti. Anche la scelta di non implementare features avanzate come l'anti-aliasing affonda le proprie radici nei problemi di programmazione. Le procedure di anti-aliasing presenti in PS2 sono tra le più "leggere" esistenti, ma nonostante tutto costituiscono un "peso" aggiuntivo per la CPU. Ciò costringe gli sviluppatori ad investire un certo tempo per implementarne i benefici. Non si tratta di un problema legato solo a PS2. Negli ultimi tempi anche alcuni titoli Dreamcast sono stati realizzati senza questa importante feature, allo scopo di portare al limite le prestazioni poligonali della console Sega. Ciò consente di agevolare CPU e processori grafici, spingendo gli engine poligonali al massimo delle possibilità accettando "glitches" e difetti cosmetici. Nel periodo di stasi dovuto alla carenza di informazioni utili, gli sviluppatori non sono rimasti certo con le mani in mano. Alcune softco hanno sviluppato algoritmi avanzati per risolvere i problemi alla base di scalettature e flickering, con risultati spesso molto efficaci. Ad esempio, i Volition, autori di **Summoner**, hanno implementato una routine di full scene anti-aliasing proprietaria, rendendo levigato e limpido il loro prodotto. EA Sports (**FIFA 2001**, **Madden** 2001) e Namco (**Tekken Tag Tournament** versione USA e PAL) hanno sviluppato internamente tecnologie allo scopo di risolvere i noti problemi.

L'ARCHITETTURA

PS2 è una macchina rivoluzionaria, progettata utilizzando tecnologie innovative. Partorita dalla mente di Ken Kutaragi (già "padre"di PlayStation), è dotata di un'architettura molto complessa. Essa è basata su componenti appositamente progettati, sviluppati con tecnologie dei semiconduttori della nuova generazione. Si tratta di una tecnologia ancora sconosciuta agli sviluppatori, abituati a lavorare con processori e chipset grafici simili a quelli dei comuni PC. Azzardando un paragone, è come se gli sviluppatori avessero ricevuto una tecnologia aliena senza il manuale d'istruzioni. Le macchine da gioco già esistenti (Dreamcast, PlayStation, Nintendo 64) e prossime venture (Xbox) sono basate su componenti derivati dai PC standard, di semplice gestione ed utilizzo.
Ciò rende comprensibile l'infondatezza delle critiche rivolte a Ken Kutaragi. E' stato affermato che l'ingegnere nipponico avesse commesso errori nella progettazione di PS2, realizzando una macchina difettosa con macroscopiche incongruenze tecniche. La verità è un'altra. Kutaragi si è superato progettando PS2, riuscendo a creare una macchina molto avanti nel tempo. La maggior parte degli sviluppatori odierni, impigriti dalla semplicità di librerie come le DirectX, non sembrano capaci di affrontare una "filosofia operativa" diversa da canoni consolidati. PS2 richiede un maggiore sforzo mentale e l'abbandono di vetuste metodologie operative, con la prospettiva di un meraviglioso universo di possibilità. Un esempio di tutto ciò trova riscontro nell'annosa questione della carenza di memoria video di PS2. Il problema consiste nell'approccio ormai obsoleto di molti sviluppatori, che lavorano sulla console nera come fosse il progenitore a 32bit. *"Sono convinto"*, afferma Phil Harrison, *"che la causa di tutto ciò sia l'utilizzo di motori grafici basati su concetti obsoleti. Sui sistemi precedenti PS2 si parte dall'asserto che le geometrie si debbano trovare in una zona A di memoria e le texture in un'altra, chiamiamola B. Ciò non consente di sfruttare PS2 in maniera efficiente poiché essa è stata concepita per funzionare in maniera diversa. Finché i programmatori continueranno a lavorare in manie-*

Il misterioso Tool è una versione potenziata di PS2 dedicata allo sviluppo di videogiochi. Si tratta dell'unione fra la console nera ed una workstation basata sul sistema operativo Linux. Il Tool è parte integrante del kit di sviluppo che Sony fornisce agli sviluppatori.

ra vecchia, i titoli PS2 saranno comunque superiori a quelli Dreamcast, ma non in maniera schiacciante. PS2 potrà essere sfruttata al massimo quando sarà compresa alla perfezione l'architettura del bus ed il modo in cui i dati possono circolare nel sistema. Tali caratteristiche consentono di risolvere problemi epocali dei sistemi informatici. Nessun altro sistema può farlo".

A causa della sua difficoltà di programmazione, PS2 è stata spesso paragonata allo sfortunato Saturn di Sega. Tale macchina soffriva di numerosi problemi tecnici che causavano uno sviluppo irto di difficoltà. Il paragone è quanto di più errato possa esistere. Saturn era certo una console difficile da sfruttare, ma anche molto inferiore alla concorrenza, vale a dire PlayStation e Nintendo 64. Per sfruttare l'hardware Saturn era necessario uno sforzo titanico che avrebbe prodotto risultati a malapena comparabili con i sistemi concorrenti. Per questo motivo pochi sviluppatori si sono avventurati nella programmazione della macchina Sega, decretando la prematura morte del sistema. Al contrario, PS2 è un prodotto straordinario rispetto alla concorrenza presente e futura. Lo sforzo conoscitivo può condurre ad esperienze ludiche mai assaporate in precedenza, spingendo l'esperienza interattiva verso lidi inesplorati. Ed è proprio per questo motivo, insieme alle prospettive di notevoli guadagni economici, che gli sviluppatori stanno supportando PS2 in maniera massiccia.

LA PROGRAMMAZIONE

E' risaputo che ogni nuova tecnologia richieda un certo sforzo per essere sfruttata. Sin dagli albori dell'intrattenimento elettronico, ogni novità è stata sempre oggetto di diffidenza o di ironia. I primi sistemi a 16bit furono criticati per la loro difficoltà di programmazione, per le loro complesse caratteristiche e per la carenza di informazioni tecniche. Se si considera che le innovazioni introdotte da PlayStation2 sono largamente superiori a quelle dei 16bit, é possibile rendersi conto delle "fisiologiche" difficoltà iniziali. Vediamo in che modo la nuova console Sony può essere sfruttata al massimo del suo potenziale.

PS2 non possiede un architettura "tradizionale", ovvero paragonabile ad un comune PC o ad una macchina da gioco della vecchia generazione. La console Sony non è soltanto "più potente" o "più veloce" rispetto alle tecnologie preesistenti. Si tratta di una tecnologia completamente nuova. Il prezzo da pagare per una tale meraviglia è la complessità iniziale di sviluppo, dovuta alla scarsa flessibilità dei team di programmazione, abituati a schemi consolidati. L'architettura di PS2 è concepita per liberare gli sviluppatori da ogni schema prefissato. Nei sistemi tradizionali, tutti i flussi computazionali sono finalizzati allo scopo di generare grafica 3D in realtime. In PS2 è possibile fare in modo che la macchina si occupi simultaneamente del rendering 3D, della simulazione fisica, del sonoro e del comportamento di elementi e personaggi. Vediamo in dettaglio di cosa si tratta. Una macchina tradizionale è progettata per agevolare la creazione di giochi 3D basati su elementi e situazioni precostituite. In tali progetti tutti gli elementi di gioco sono definiti in precedenza dagli sviluppatori. La nuova "filosofia di sviluppo" alla base di PS2 parte dalle cognizioni apprese con le tecniche tradizionali, ma rielaborate ed arricchite con nuovi elementi. Si pensi alla possibilità di generare elementi procedurali all'interno dell'engine 3D. Le unità vettoriali (VU0 e VU1) di PS2 sono progettate a tale scopo, ovvero per generare in tempo reale una quantità di elementi fisici e geometrici (grafica, effetti sonori, reazioni di un personaggio) non realizzati in precedenza dagli sviluppatori. Tali elementi sono comunque creati dai designer, ma gli sviluppatori non ne definiscono il comportamento in maniera precostituita, ma determinano le regole grazie alle quali essi si comportano e "vivono".

SECONDA PARTE:
MIDDLEWARE E SFRUTTAMENTO DI PS2

Per middleware si intende l'insieme degli strumenti software che fungono da interfaccia tra l'hardware di un sistema informatico (console, computer) e gli sviluppatori. Si tratta di un concetto molto esteso, che racchiude sia i kit di sviluppo veri e propri (SDK) che le utility ed i programmi stand-alone che facilitano lo sviluppo del codice. In un mondo ideale, ogni sviluppatore dovrebbe essere in grado di programmare da sé il middleware necessario, in modo da sfruttare le macchine da gioco in maniera il più possibile efficace. Purtroppo la realtà si discosta spesso in maniera marcata dall'utopia. Se fosse possibile scrivere un dev kit ex novo per ogni gioco, ogni softco pubblicherebbe un gioco ogni cinque-dieci anni. Ad esempio, se Peter Molyneux avesse voluto riscrivere il codice di sviluppo delle librerie DirectX di Microsoft, l'atteso **Black And White** sarébbe stato pubblicato fra altri tre-quattro anni. Inoltre, anche un semplice cambiamento di genere videoludico comporterebbe il rifacimento quasi totale del lavoro. Per sfruttare a fondo le macchine da gioco più recenti è indispensabile un'estrema specializzazione del codice. Se fattori legati al tempo, al budget, alle capacità o alla conoscenza dell'hardware non rendono possibile tutto ciò, è conveniente rivolgersi verso soluzioni di compromesso. Stiamo parlando dei middleware "generici", soluzioni software progettate per soddisfare esigenze anche molto diverse fra loro. Utilizzando tali sistemi è possibile creare videogiochi 3D completi senza conoscere in maniera approfondita il funzionamento interno dell'hardware. In altre parole, una volta imparato l'uso del middleware è possibile programmare videogiochi 3D in maniera abbastanza fruttuosa. Scegliendo un pacchetto caratterizzato da una buona portabilità (come il Renderware di Criterion) è persino possibile realizzare in poco tempo conversioni per macchine diverse come PS2, Dreamcast, PC e Macintosh. Ciò consente di abbattere in maniera drastica i costi di produzione, massimizzando i profitti.

IL RENDERWARE E PLAYSTATION2

Il Renderware, prodotto dai Criterion Studios (autori, fra l'altro, di **TrickStyle** per PC e Dreamcast), è un ambiente di sviluppo dedicato alla creazione di videogiochi 3D. Disponibile per PC, Dreamcast, Macintosh e PS2, Renderware è un middleware molto generico con cui è possibile realizzare qualsiasi tipo di videogioco 3D. Il prodotto Criterion è una realtà consolidata nello sviluppo di applicazioni videoludiche, vantando numerose società licenziatarie di prestigio. Si tratta di nomi del calibro di Konami, Interplay, Ubi Soft, Activision, Cryo, DMA Design, Lucas, Midway, Sierra-Online e molti altri. L'ambiente di sviluppo in questione rappresenta il cuore di numerosi titoli tra cui spicca **Winning Eleven 5** di Konami. Una volta acquisita la licenza per l'utilizzo del middleware, è possibile sfruttare il Renderware per i propri progetti, senza pagare alcuna royalty alla Criterion. L'unico "vincolo" consiste nell'inclusione di uno splash screen nel software oppure sulla confezione del prodotto.

Il Renderware è costituito da una serie di procedure già pronte per gestire gli aspetti più complessi dello sviluppo di un videogioco 3D. Il codice di gioco va sviluppato in linguaggio C++, standard per applicazioni ludiche e professionali, sfruttando chiamate a procedure esterne. Esse costituiscono il "cuore" di Renderware. Si tratta, tra l'altro, di un motore 3D, un sistema per la gestione della dinamica fisica e dell'animazione scheletrale ed una serie di tool dedicati all'esportazione di dati e modelli. Sviluppare strumenti software di questo tipo può richiedere da sei mesi ai due anni di lavoro. Un pacchetto come Renderware non consente certo di ottenere prestazioni da urlo, ma rende possibile realizzare un videogioco competitivo senza perdersi nei meandri di complesse architetture informatiche.

Il sistema di Criterion è semplice da utilizzare per uno sviluppatore. Esso contiene procedure che comprendono quasi ogni aspetto della programmazione di un videogioco. Si va dall'importazione di modelli e scene dai principali pacchetti di animazione 3D (Softimage, 3D Studio Max, Maya), fino alla gestione delle texture, dell'animazione e dell'illuminazione. Renderware consente di gestire anche procedure avanzate come luci dinamiche, istanze geometriche, gestione di mondi estesi, environment mapping, texture procedurali, ombre reali e lens flare. Tutto ciò avviene senza dover agire a basso livello sulla macchina né scrivere procedure apposite. La libertà è totale anche per la personalizzazione degli effetti. E' possibile agire su numerosi parametri operativi per generare risultati sempre diversi.

Passiamo alle prestazioni. Uno dei punti di forza di Renderware è l'architettura PowerPipe, il cuore del pacchetto. L'architettura in questione è costruita in maniera modulare ed espandibile, consentendo agli sviluppatori di agire su ogni parametro operativo. Il rendering 3D avviene mediante procedure legate fra loro e combinabili in maniera del tutto personalizzabile, proprio come se fossero i condotti di una tubatura (pipeline). Tale flessibilità consente una cooperazione fra i diversi moduli, da cui deriva la possibilità di

Il Renderware di Criterion Studios è un kit di sviluppo molto utilizzato dalle case produttrici di videogiochi. Pur non sfruttando l'hardware in maniera ottimale, esso consente di realizzare con relativa semplicità anche titoli complessi ed eseguire conversioni in poco tempo.

configurare il motore 3D in base alle caratteristiche dell'hardware. Ciò consente, ad esempio, di gestire in maniera ottimale il bilanciamento tra effetti speciali e rendering delle geometrie. Utilizzando un motore "tradizionale", invece, si è costretti a sottostare ad una serie di limitazioni. Ad esempio, se si lavora in una scena in cui gli effetti speciali non sono importanti, l'architettura "pipelined" consente di concentrare la potenza di calcolo sul rendering poligonale, sfruttando appieno la potenza dell'hardware. Nel caso si desideri implementare effetti speciali, basterà "aprire i rubinetti" della tubatura lasciando fluire "l'acqua", la potenza di calcolo, in tale direzione.

L'ambiente di sviluppo allestito da Criterion consente inoltre un'eccezionale rapidità nel porting di un titolo tra una piattaforma e l'altra. Le chiamate alle procedure fondamentali sono le medesime su tutti i sistemi, così come i formati di modelli e texture. Per esempio, ciò consente di convertire un gioco da Dreamcast a PS2 semplicemente ricompilando il codice ed apportando piccoli cambiamenti. L'unico effettivo problema resta l'ottimizzazione delle prestazioni.

RENDERWARE: PROVA SU STRADA

L'utilizzo di middleware generici comporta anche aspetti negativi. Un kit di sviluppo "amichevole" come Renderware non consente prestazioni di rilievo assoluto. I giochi realizzati con tale middleware soffrono di alcune limitazioni, tra cui un numero di poligoni gestibili non eccezionale ed alcuni rallentamenti legati al trasferimento di dati e texture. Per quantificare tali fattori, esaminiamo le caratteristiche di **TrickStyle** (Criterion, per PC e Dreamcast), il primo gioco realizzato con Renderware. Il titolo in questione gode di un'ottima realizzazione tecnica, nonostante una struttura non molto complessa, ma evidenzia una ridotta quantità di poligoni su schermo. Tale aspetto è evidente sin dai primi livelli, ed è compensato da un'ottima resa cromatica ed una particolare qualità delle mappe di texturing. Col proseguire nei livelli di gioco la qualità delle ambientazioni resta invariata, così come l'esigua quantità di poligoni su schermo. Per quanto riguarda il fattore prestazionale preferiamo riferirci alla versione Dreamcast, sistema più adatto al realtime rispetto ai comuni PC. La bianca console Sega consente ad alcuni titoli, tra cui ricordiamo **Ferrari F355 Challenge** e **Crazy Taxi**, di girare a 60 fotogrammi al secondo. Pur non essendo giochi dal dettaglio particolarmente alto, essi risultano comunque molto più dettagliati rispetto a **TrickStyle**. Un altro esempio relativo alle prestazioni di Renderware è costituito dalle demo incluse nel pacchetto (su PC). Si tratta di eseguibili che spaziano dalla semplice rotazione di modelli 3D sino alla gestione di un semplice First Person Shooter ed un basilare racing game motociclistico. "Lanciando" tali esempi su un computer dotato di hardware 3D dell'ultima generazione é possibile riscontrare un buon rendimento ed una fluidità ottimale, sebbene caratterizzati rispettivamente da un dettaglio poligonale tutt'altro che elevato e da rallentamenti occasionali. L'esempio più evidente è costituito dal semplice racing game incluso nel pacchetto. Il codice sorgente è ben realizzato, con l'ottimizzazione e la pulizia che derivano da una perfetta conoscenza delle potenzialità del pacchetto. La fluidità risulta ottima persino su sistemi non all'avanguardia. L'esempio in questione, nonostante la semplicità poligonale, continua ad evidenziare i difetti "fisiologici" di Renderware. Per quanto riguarda texture, particelle ed effetti di luce non sussistono particolari limitazioni, se si esclude il solito calo generalizzato di performance durante il trasferimento delle texture tra diverse zone di memoria. Tali limitazioni sono da imputare alla natura "generica" del middleware, per cui non è possibile sfruttare le macchine in profondità. In informatica, è noto, la semplicità di programmazione è inversamente proporzionale alle prestazioni ed il Renderware, come tutti i kit di sviluppo, non è esente da tali fisiologiche limitazioni.

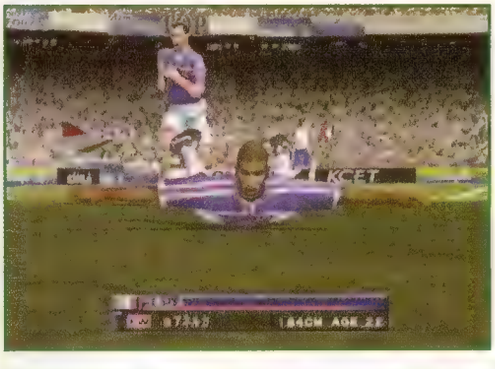
***TrickStyle** è il primo titolo realizzato interamente con Renderware. Disponibile per PC e Dreamcast, è caratterizzato da un discreto numero di poligoni su schermo e da ottime texture. Si tratta di un buon prodotto, che soffre però degli scatti e dei rallentamenti "fisiologici" del tool Criterion*

RENDERWARE E PLAYSTATION2: CONCLUSIONI

Lo studio approfondito di Renderware consente di quantificare il livello di sfruttamento attuale dell'hardware PS2. Come riferimento tecnico è possibile utilizzare **TrickStyle** (su PC e Dreamcast) e **Winning Eleven 5** (Konami, su PlayStation2), entrambi realizzati con il pacchetto Criterion. Abbiamo già evidenziato le caratteristiche ed i difetti tecnici del colorato racing game. Occupiamoci quindi del mirabolante soccer di Konami. **Winning Eleven 5**, pur mostrando alcune delle limitazioni tipiche di Renderware, vanta una qualità grafica, un dettaglio ed una fluidità nettamente superiori alla concorrenza. Il soccer game Konami non è esente però da alcuni piccoli inconvenienti. I replay, ad esempio, denunciano scatti evidenti sebbene non drammatici. Tali piccole incertezze risultano visibili anche nell'eseguire una carrellata prima del rinvio del portiere, ed aumentano di intensità nel multiplayer con più di quattro giocatori. Nel caso del rinvio, è molto importante sottolineare un aspetto fondamentale. In tale situazione è possibile ammirare su schermo un dettaglio straordinario: oltre al portiere ed ai restanti ventuno giocatori è visualizzato l'intero stadio con l'eccezione della curva alle spalle dell'estremo difensore. Spostando la visuale è possibile rilevare un frame rate di sessanta fotogrammi al secondo costanti, congruente con il resto del gioco, corredato però di alcuni fastidiosi "scattini" occasionali. Un'analisi superficiale potrebbe imputare tale inconveniente al numero di poligoni su schermo. Ragionando più a fondo si giunge ad una semplice conclusione. Se il numero di poligoni visualizzati fosse superiore alle possibilità del Renderware per PlayStation2, allora il frame rate dovrebbe diminuire in maniera abbastanza costante. Gli scatti visibili sono quindi dovuti ad un errato sfruttamento dell'architettura di PlayStation2. Evidentemente il Renderware, per quanto versatile, risulta ancorato ad un "vecchio" modo di programmare, risultando incapace, in alcuni casi, di sfruttare appieno l'architettura innovativa di PS2.

Winning Eleven 5 vanta modelli di buona fattura insieme a stadi molto ricchi, evocativi e particolareggiati, a differenza del pubblico. L'illuminazione dinamica sfrutta numerose sorgenti di luce (variabili in base allo stadio selezionato), arricchite da piacevoli lens flare ed aloni volumetrici. Il titolo Konami è uno spettacolo visivo, e nonostante tutto è realizzato mediante un sistema che non consente di sfruttare PS2 in maniera ottimale. E' necessario precisare che la scelta della casa nipponica è stata comunque vincente. Grazie a Renderware è stato possibile realizzare un prodotto di ottima qualità in pochissimo tempo, evitando i disastri di **ISS 2000** (realizzato da KCEO/MajorA). Considerando la non indifferente quantità di poligoni e texture su schermo, le prestazioni del pacchetto Criterion ed il poco tempo disponibile per ottimizzazioni e tune-up, è possibile eseguire un'analisi precisa dello sfruttamento dell'hardware PS2. Considerando che **Winning Eleven 5** costituisce uno dei titoli di maggior splendore cosmetico disponibili attualmente per la console Sony, è possibile quantificare lo sfruttamento di PS2 intorno ad un terzo/un quarto delle sue potenziali capacità massime.

Titoli prossimi venturi come **Gran Turismo 3**, **Metal Gear Solid 2**, **Devil May Cry**, **Ace Combat 4** sembrano spingere PS2 ben oltre le capacità attuali, grazie a kit di sviluppo più specializzati e performanti. Siamo quindi vicini allo sfruttamento ottimale del monolite nero. La sempre maggiore conoscenza della nuova "filosofia di sviluppo" da parte delle software house sta iniziando a generare i primi frutti. Come con PlayStation, assisteremo a breve ad un progressivo e rapido sfruttamento intensivo dell'hardware. Il fisiologico periodo di apprendimento, dovuto alla complessità del sistema, è un piccolo prezzo da pagare per varcare nuovi orizzonti ludici, che renderanno finalmente giustizia alla console Sony.



***Winning Eleven 5**, il capolavoro calcistico di Konami, è interamente realizzato con Renderware. Se si esclude qualche discutibile scelta grafica, il gioco vanta un aspetto cosmetico di tutto rispetto ed una fluidità saldamente ancorata sui sessanta fotogrammi al secondo. L'esperienza dei mitici KCET è riuscita a sopperire alle mancanze del kit di sviluppo Criterion.*

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergio**cangialosi**

Se7en

(id., USA 1995*)*

Gluttony (gola), greed (avidità), sloth (accidia), envy (invidia), wrath (ira), pride (superbia), lust (lussuria). Sette sono i peccati capitali. Sette modi di morire per sette modi di uccidere. Tanti sono gli omicidi che il serial killer John Doe, "la Spada Dio", si accinge a compiere per combattere la caduta di valori della società moderna. Sulle sue tracce, i detective Mills e Somerset, il primo giovane ed ambizioso, il secondo ormai in procinto di ritirarsi, cercano di venire a capo del misterioso serial killer basandosi sul loro fiuto e i loro differenti modi d'agire. Ma quando il percorso di sangue tracciato dall'assassino pare andare indisturbato sino alla sua naturale conclusione, i due detective verranno coinvolti personalmente nella vicenda e saranno costretti a mettere in discussione i loro valori.

Molte sono le scene che rimasero impresse nella mia mente dopo la visione di questo film nel lontano 1995. Mi colpirono, innanzi tutto, le tecniche di ripresa utilizzate dal regista sin dai primi frenetici titoli di testa: Fincher, infatti, fu uno dei primi filmmaker provenienti dagli ambienti musicali ad essere assoldato da una major americana per dirigere un film che, sulla carta, non offriva niente di nuovo nell'ambito del thriller poliziesco; inoltre la fotografia espressionista di Darius Kohndji contribuiva a dare, assieme alla onnipresente pioggia, uno spesso velo di decadenza e di dannazione simili a quelli di *Blade Runner* (citato oltretutto palesemente in una scena). Infine la splendida interpretazione dei protagonisti: Morgan Freeman, che dopo questo film ebbe modo di interpretare la stessa figura di detective veterano in numerose pellicole successive, ed il grande Kevin Spacey che quell'anno, grazie anche ai *Soliti Sospetti* di Singer, avrebbe interpretato due villan straordinari rimasti ormai impressi nell'immaginario cinematografico.

L'inglese Entertainment In Video, già editrice di una deludente versione in letterbox del film, qui si riscatta producendo una delle migliori special edition mai viste in circolazione. Siamo al cospetto infatti di una edizione su due DVD eccellente ed esaustiva sotto ogni punto di vista. Il formato video, presente in uno splendido 2.35:1 anamorfico, è stato completamente rimasterizzato dal negativo originale con la supervisione dello stesso regista. Anche nelle scene più cupe e prive di illuminazione i contorni delle immagini rimangono ben definiti. Discorso analogo per l'audio multicanale disponibile sia in DD5.1 che in DTS.

Sono presenti tra gli extra quattro distinti commenti audio (privi di sottotitoli purtroppo) che riescono a soddisfare qualsiasi domanda tecnica riguardante il film: nel primo abbiamo il regista assieme gli attori principali, nel secondo viene sviscerata la storia grazie l'intervento dello sceneggiatore e dell'editor, nel terzo viene analizzata l'immagine in ogni suo aspetto (dalle scenografie agli spostamenti di camera), ed infine, nel quarto, il commento del compositore e del tecnico del suono. Nel secondo disco troviamo altro materiale ugualmente utile a studiare ogni elemento del film: dalla presentazione, pagina per pagina, del diario di John Doe (terrificante!), ad un mini documentario sulla realizzazione del DVD in ogni suo piccolo aspetto (sia dal punto di vista audio che video).

Scheda artistica:

Regia
David Fincher
Sceneggiatura
Andrew Kevin Walker
Interpreti principali
Brad Pitt (Detective David Mills), Morgan Freeman (Detective William Somerset), Gwyneth Paltrow (Tracy Mills), Kevin Spacey (John Doe)
Prodotto da
New Line Cinema

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ing (DD 5.1 EX), Ing (DTS 6.1 ES), Ing (Dolby Surround)
Sottotitoli	Ing
Contenuti speciali	Quattro distinti commenti audio con la partecipazione del regista, degli attori principali, dello scrittore e dei tecnici del film; scene tagliate, storyboard animati, i notebook di John Doe, speciale *Mastering for the Home Theatre*
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Entertainment In Video
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	£16.99

Glossario

Formati video

Il problema del formato video nasce dal fatto che i film vengono girati in cinemascope, un formato che offre alla ripresa una maggiore lunghezza in orizzontale. Il rapporto dell'immagine cinematografica originale è quindi di 2.35:1 (dove 2.35 indica la lunghezza della base e uno quello dell'altezza). Quando però l'immagine viene trasmessa su un più comune televisore dal rapporto di 1.33:1 (altrimenti detto 4:3) è necessario apportare alcune modifiche per evitare di tagliarne giocoforza i lati. Nel caso specifico, il DVD funge da vera sorgente anamorfica riportando l'immagine ad una corretta proporzione applicando barre nere sul lato inferiore e superiore dello schermo. Questo non avviene se si è un fortunati possessori di televisori dal rapporto di 16:9, meglio noti come Widescreen.

Formati audio

Un disco DVD video può contenere sino a otto canali audio distinti riproducibili contemporaneamente. Ciò permette di arricchire l'esperienza audio di maggiore tridimensionalità grazie all'impiego di un maggior numero di fonti sonore. Il numero in questione dipende dal tipo di formato audio: quelli più comuni sono il Dolby Digital (DD) e il più recente DTS. Il sistema Dolby Digital (conosciuto anche con il termine AC-3) può essere composto da 2 a 5.1 canali (leggi più semplicemente casse) dove il ".1" è riferito al subwoofer dell'impianto che riproduce gli effetti a bassa frequenza. Il Digital Theater Systems (DTS), invece, è un formato di codifica audio di qualità superiore a quella del Dolby Digital. Necessita di un decoder esterno.

Supporto

Esistono diversi modelli di Digital Versatile Disc che, in base alla loro struttura, possono contenere più o meno dati. Il più comune è il DVD 5 (singolo lato/singolo strato), dalla capienza di 4.37 gigabytes (4.7 miliardi di byte) pari ad oltre due ore di video; quindi il DVD 9 (singolo lato/doppio strato) da 7.95 gigabytes per quattro ore di video, e infine il più capiente DVD 10 (doppio lato/singolo strato) da ben 8.74 gigabytes per oltre quattro ore e mezza di video. In commercio esistono supporti più capienti (come il DVD 14 e il DVD 18), ma i loro elevati costi di produzione ne frenano attualmente l'impiego nel campo dell'home video. Per la cronaca, un'ora di film di media qualità occupa circa 2 gigabytes.

>>incoming

MOVIE*news*

Uscito il 16 dicembre 2000 in Giappone e presentato al festival internazionale di Rotterdam, **Battle Royale**, l'ultimo capolavoro del maestro Kinji Fukasaku (*Tora ! Tora ! Tora !*), è ancora in cerca di distribuzione. Tratto dal controverso romanzo di Koushun Takami, il film racconta la storia di una classe di giovani studenti liceali costretti, sotto il giogo di un micidiale collarino di acciaio, a darsi guerra sino all'ultimo respiro su un'isola deserta. Premio, il ritorno a casa. Sovrintendente del perfido gioco non poteva essere altri che il temibile Takeshi "Beat" Kitano (di spalle nella foto), che dopo essersi riscaldato in veste di un alquanto improbabile, ma allo stesso modo impassibile, giudice nel programma culto televisivo *Mai dire Banzai*, qui inasprisce notevolmente il suo ruolo e consolida la propria fama.

È invece prevista per l'estate 2002 l'uscita del terzo capitolo di Terminator. **Terminator 3** si svolgerà nel 2001 e narrerà del primo scontro tra gli umani e le intelligenze artificiali. Il protagonista John Connor sarà ancora interpretato da Edward Furlog, ed il terminator buono da Schwarzenegger. E' ancora un'incognita l'attrice che vestirà i panni dell'ennesimo villan-cyborg capace di scomparire, trasformarsi in un'altra persona o in pura energia. La regia del film è stata assegnata a Jonathan Mostow (U-571), mentre James Cameron supervisionerà la sceneggiatura di Tedi Sarafian (*Tank Girl*).

Battle Royale

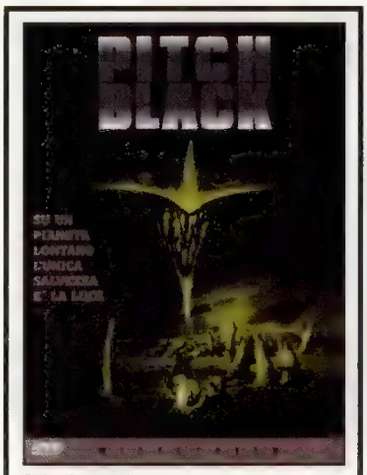
Pitch Black

(id., USA 2000*)*

Nave spaziale vittima di un atterraggio di fortuna, "partorisce" i pochi superstiti su pianeta sconosciuto, illuminato da tre soli. Tanti personaggi per tanti ruoli, più o meno scontati. I protagonisti vagano per lande desertiche alla ricerca di acqua e di soccorso: l'avvenente pilota Fry impartisce gli ordini sentendosi moralmente responsabile della salute dei passeggeri; Johns, il vigilante (?), mostra l'autorità che riflette la sua divisa mentre l'uomo di fede prega il proprio Dio ed infine… ma dov'è finito il pluriomicida sotto scorta, tenuto in stasi criogenia fino a poco prima? All'ombra minacciosa dell'evaso si unisce, inoltre, il pericolo dei terribili alieni indigeni, cui però è interdetta la possibilità di esporsi alla luce. Una caratteristica che conforta data la sicura e duratura fonte di luce offerta dalle tre stelle del sistema se non fosse che i nostri sono capitati sul pianeta proprio nell'imminenza di un'eclisse solare. L'incipit alquanto banale di *Pitch Black*, unito all'ennesimo plot alla survival horror (della serie "chi vivrà vedrà"), non preannuncia niente di nuovo. La desertica e pacifica superficie del pianeta e gli archetipi scontati a cui si rifanno i personaggi subiranno, però, diversi stravolgimenti con l'evolversi del film, per cui niente si rivelerà essere ciò che in un primo momento appare. Il punto di forza del film è rappresentato dal gioco di sottrazione, del non visto che restituisce alla paura filmica il brivido di ciò che è semplicemente intuito, inverificabile nelle zone buie ed invisibili dell'immagine. Menzione speciale va alla splendida fotografia, espressamente elaborata con filtraggi particolari per rendere afoso l'ambiente marziano, nonché all'eccellente character designer dei mostri -finalmente un alieno morfologicamente curato ed originale. Il fuggiasco interpretato da Vin Diesel - voce, tra l'altro, di *Iron Giant* e autore del cortometraggio *Multi-Facial* - si presenta a metà strada tra Clint Estwood, per le sue battute lapidarie unite ad uno sguardo "lungimirante" (Sergio Leone è più volte citato nel film), ed un Arnold Schwarzenegger agli inizi di carriera (per il fisico "pompato" ma allo stesso tempo agile e scattante).

Il menù, contraddistinto dalla tradizionali icone della Universal impiegate per l'esplorazione del DVD, risulta gradevole e veloce. La Tristar Home Video ci regala per questa avventura spaziale un prodotto tecnicamente perfetto che però, unico appunto maligno, avrebbe potuto contenere la traccia audio in DTS presente nella versione Regione 1. Vediamo infatti rispettate l'originale aspect ratio della pellicola in anamorfico e l'audio in un perfetto Dolby Digital (prova test: il rocambolesco atterraggio di fortuna). Tra gli extra sono presenti due interessanti commenti audio in inglese privi però dei sottotitoli, un "making of" pubblicitario, due trailer ed infine una lunga selezione di sequenze girate durante i *Raveworld Event*, veri e propri rave party organizzati per la promozione del film, in cui i DJ mettono su i pezzi techno caratteristici del film.

L'acquisto di questo DVD è consigliato, oltre che per la sua pregevole fattura tecnica, per il semplice fatto che *Pitch Black* rappresenta una vera e propria boccata d'aria per il genere di appartenenza. Qualcosa che non si vedeva dai tempi di *Aliens*.



Scheda artistica:

Regia
David N. Twohy
Sceneggiatura
Jim Wheat, Ken Wheat, David N.Twohy
Interpreti principali
Vin Diesel (Richard Riddick), Radha Mitchell (Carolyn Fry), Cole Hauser (Johns), Keith David (Imam), Rhiana Griffith (Jack/Jackie)
Prodotto da
Interscope Communication

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ing (DD 5.1), Fr (DD 5.1), Sp (DD 5.1)
Sottotitoli	Ing, Fr
Contenuti speciali	Commento regista ed attori principali, commento produttore e supervisore effetti speciali; dietro le quinte, rave footage, trailer cinematografico, Web link
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Columbia Tristar Home Video
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.49.000

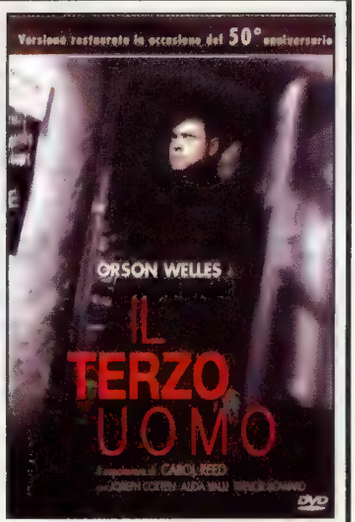
Il Terzo Uomo

(The third man, USA-UK 1949*)*

Chi è il terzo uomo? E' questa la domanda a cui lo spettatore de *Il terzo uomo* attende risposta con ansiogena curiosità. Nella Vienna del '46 da poco liberata dall'occupazione tedesa, in cui le ferite della guerra appaiono ancora aperte, lo scrittore americano Holly Martins giunge con l'intento di incontrare il suo amico d'infanzia Harry Lime. Arrivato alla sua dimora verrà a conoscenza della morte dell'amico avvenuta per un banale incidente automobilistico. Insospettito dalla diffidenza e dalle risposte insoddisfacenti e vacue degli amici di Lime, Martins riesce a carpire sufficienti indizi sulla presenza di un misterioso terzo uomo sul luogo dell'incidente, un testimone la cui identità è celata dal mistero. Scrittore di western improvvisatosi investigatore, Martins, incomincia quindi ad indagare sulle amicizie e sugli affari dell'amico tragicamente scomparso, sino ad arrivare ad una sconvolgente rivelazione che lo vedrà coinvolto in una storia più grande di lui.

Restaurato appena lo scorso anno per il suo cinquantesimo anniversario e ridistribuito nelle sale cinematografiche in lingua originale con i sottotitoli, *Il terzo uomo* è un grande film appartenente alla categoria del giallo-noir, graziato dalle "menti" che hanno partecipato alla sua lavorazione. Prime tra tutte quelle dello sceneggiatore Graham Greene e del regista Carol Reed (già coautori de *L'idolo infranto*); un Orson Welles strepitoso (come al suo solito), all'epoca in cerca di finanziamenti per il suo *Othello*, partecipò anche alla stesura dei dialoghi del film dando non pochi suggerimenti (la famosa battuta sull'Italia del Rinascimento e la Svizzera rimane nella storia). Celebre il motivetto musicale su cetra di Anton Karas che contribuì non poco al successo del film. Dal punto di vista scenografico, la Varsavia del dopoguerra - divisa in quattro zone gestite da americani, russi, inglesi e francesi - offre un'immagine di grande suggestione, grazie anche alla fotografia espressionista del direttore delle luci Robert Krasker (vincitore per questo film del premio oscar). Magistrale inoltre la sequenza della caccia all'uomo girata interamente nei chilometrici condotti fognari serpeggianti al di sotto della città.

Dopo la splendida produzione di *Una Storia Vera* di Lynch, Elle U Multimedia si riconferma una casa editrice particolarmente sensibile e attenta alla qualità artistica e tecnica dei suoi prodotti in formato DVD, badando inoltre al non trascurabile fattore "rapporto qualità/prezzo". Nonostante la considerevole età della pellicola, l'immagine rimasterizzata risulta discretamente pulita (merito anche del restauro occorso l'anno passato) e rispetta il corretto formato video dell'originale. Pur presentato in un povero DD 2.0 (del resto parliamo di un film datato 1949…), l'audio in lingua originale si contraddistingue per la sua pulizia. Quest'edizione su DVD de *Il terzo uomo* risulta infine arricchita da extra classici quali il trailer cinematografico, le biografie del cast e le note di produzione.



Scheda artistica:

Regia
Carol Reed
Sceneggiatura
Graham Greene, Alexander Korda
Interpreti principali
Joseph Cotten (Holly Martins), Alida Valli (Anna Schmidt), Orson Welles (Harry Lime), Trevor Howard (Major Calloway)
Prodotto da
London Film Production

Scheda tecnica

Formato schermo	1.33:1
Formati sonori	Ing (DD 2.0)
Sottotitoli	Ita
Contenuti speciali	Filmografie, note di produzione, trailer
Supporto	DVD 5
Distribuito da	Elle U Multimedia
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.29.000

DVD*news*

Per tutti gli amanti della fantascienza classica e dell'epopea cartacea di Frank Herbert, Columbia TriStar Home Entertainment ha in cantiere l'edizione speciale su 2 DVD di **Dune: Il destino dell'universo**, una miniserie televisiva andata in onda in America l'anno scorso. A corredo di quest'ultima, i DVD conterranno un'intervista a Vittorio Storaro ed il dietro le quinte del film. In arrivo a luglio in Italia.

La MGM pubblicherà il 28 di maggio, per ora solo in Inghilterra, l'edizione Regione 2 del **Rocky Box Set**, un cofanetto digitale custode di tutta la serie di *Rocky* interpretata da Silvestre Stallone. Praticamente identico a quello Regione 1, **Rocky Box Set** si contraddistingue per l'alta qualità tecnica e la ricchezza dei contenuti. Il primo capitolo della saga, disponibile anche separatamente, è presentato in un più che accettabile (data l'età) 1.85:1 anamorfico accompagnato da una discreta traccia audio inglese in DD 5.1. Ricchi sono i contenuti extra presenti nel disco tra cui spiccano: un'interessante intervista della durata di 33 minuti all'attore e sceneggiatore Sylvester Stallone, un "making of" commentato dal regista John Avildsen, alcune scene girate in 8mm durante le fasi di pre-produzione ed un tributo a Burgess Meredith, indimenticabile interprete del coach di Rocky.

È prevista per l'autunno l'edizione italiana Regione 2 di **Superman The movie** di Richard Donner. Le caratteristiche tecniche saranno uguali a quelle della versione Regione 1 uscita a maggio, ovvero: formato video anamorfico 2.35:1, audio spettacolare in DD 5.1 (che esalta adeguatamente le musiche di John Williams), ed una miriade di extra (che ne fanno una vera e propria edizione speciale) tra i quali spiccano quattro documentari, scene tagliate, numerosi provini e diversi commenti audio.

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

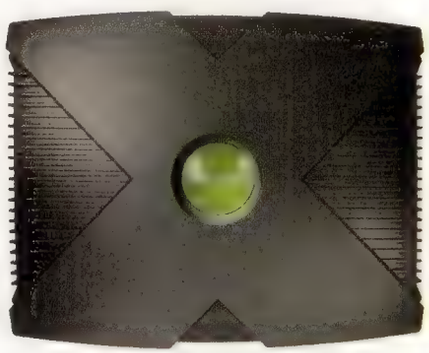
hanno collaborato: ivan**fulco**, massimo**rovatti**

SEGA

L'era post-Dreamcast

Dopo la rocambolesca uscita di scena dal mercato hardware, annunciata quale mesetto or sono la società nipponica autrice di numerosi classici si rimbocca le maniche e si prepara a dominare quello del software.

Durante un'apposita conferenza stampa tenutasi a Tokyo lo scorso aprile, Sega ha illustrato il suo piano di recupero finanziario dopo il tracollo occorso in questi ultimi anni, annunciando l'obiettivo (ambizioso?) di passare dal passivo all'attivo al termine dell'anno fiscale attualmente in corso (marzo 2002). Per prima cosa Sega si armerà di cesoie e taglierà le spese. Sono previsti 381 licenziamenti, 200 dei quali non avranno formalmente luogo visto che altrettanti dipendenti hanno già fatto le valige autonomamente. Delle sue 57 holiding con sede in Giappone ed America, Sega farà a meno di 27 la cui identità è al momento ignota. Di certo si tratterà di società poco redditizie e slegate dal "core business" Sega. La fase di "smaltimento" di Dreamcast, intanto, procede bene dopo il drastico abbattimento del prezzo di hardware e software ordinato qualche mese fa. Delle 370.000 console ammassate nei magazzini giapponesi, 250.000 hanno preso la via per le camerette dei rispettivi acquirenti. Nello stesso periodo 380.000 console americane hanno percorso un tragitto analogo, alleggerendo un'iniziale giacenza di 1.200.000 unità. Al di là dei tagli e degli smaltimenti, buona parte delle speranze di ripopolamento del conto in banca di Sega risiedono nel software e nel mercato arcade. Entro marzo 2002 la società nipponica conta di aver commercializzato 65 videogiochi specifici per Dreamcast e 53 per gli altri formati (per la cronaca: Amusement Vision e Sonic Team svilupperanno giochi per Gamecube), per un totale di 12.700.000 di pezzi, del valore complessivo di 65 miliardi di yen. Per l'anno successivo Sega promette ancora di più: al 31 marzo 2003 il numero di titoli sviluppati saranno 100 e il ritorno pari a 95 miliardi di yen. Per il 2004 sono previsti altri 100 titoli che porteranno nelle tasche di Sega altri 120 miliardi di yen. Ovviamente si tratta di ricavi nudi e crudi, non di utili netti. Dal conto bisogna infatti escludere le spese che la casa di Sonic sosterrà per la produzione del software. Solo per quest'anno Sega conta di destinare 14.5 miliardi di yen allo sviluppo di videogiochi, con a seguire investimenti di 15 e 16 miliardi di yen rispettivamente per l'anno fiscale 2003 e 2004. Ma non è tutto. Nonostante l'evidente stato comatoso in cui versa il settore coin-op, Sega sembra confidare in una ripresa annunciando per il 2003 un incremento del suo market share dal 17% al 20%. Allo stesso modo, la softco nipponica prevede un incremento di share dal 28% al 35% nel mercato della componentistica arcade (leggi NAOMI2). Altri settori di investimento indicati da Sega nel corso della conferenza sono i cosiddetti "arcade shop", l'e-commerce e i ristoranti. Che ci crediate o meno, Sega già allestisce acquari virtuali in alcuni centri di ristorazione nipponici. Facendo quattro conti, Sega spera di aumentare il margine di profitto del 15% entro il 2003, un risultato che gli analisti commentano con scetticismo considerando la perdita netta di 58 miliardi di yen fatta registrare al 31 marzo 2001.



Giochi **Xbox** in **Dolby Digital 5.1**

Se PlayStation2 supporta il DD5.1 solo "a corredo" delle sequenze passive, lasciando all'abusato Pro Logic il compito di amplificare le sonorità del gameplay, Xbox farà l'uno e l'altro. Dolby Laboratories ha infatti annunciato che la console Microsoft includerà il suo Dolby Interactive Content Encoder, un sistema che permette di gestire dinamicamente audio in Dolby Digital 5.1 durante il gioco vero e proprio. Secondo Microsoft, il DICE potrà essere implementato dagli sviluppatori senza alcuna ripercussione sulla CPU. *"Abbiamo deciso di incorporare il Dolby Interactive Content Encoder in Xbox perché vogliamo offrire ai videogiocatori un'esperienza sonora multicanale superiore,"* ha dichiarato il General Manager di Microsoft J. Allard. *"Siamo orgogliosi del fatto che Xbox sarà la prima console ad incorporare nei suoi giochi effetti Dolby Digital in tempo reale."* Per coloro che fossero in possesso del nuovo sistema Sony e stessero considerando l'eventualità di gettarlo dalla finestra dopo aver appreso questa notizia, **Super Console** invita alla calma. Il DICE è un sistema di codifica "software" pertanto teoricamente implementabile in PlayStation2 attraverso futuri upgrade del BIOS (a meno che Microsoft non ne acquisisca la licenza d'uso esclusiva....)

Nintendo Gamecube **rinviato**

Dai, non fate quella faccia. Con Nintendo sono cose che capitano. Inizialmente previsto per luglio, il lancio di Gamecube sul mercato giapponese è stato rinviato di un paio di mesi, al 14 settembre per l'esattezza, mentre quello americano è fissato per novembre.

I motivi del rinvio, sostiene l'altissimo Hiroshi Yamauchi, vanno ricercati nel prezzo dei semi conduttori (attualmente più alto del previsto) e nella volontà di allestire uno stock sufficiente di unità per il lancio onde evitare di ricadere nel medesimo errore commesso da Sony con PlayStation2. Sempre Yamauchi ha inoltre dichiarato che potrebbe riconsiderare i piani di lancio della console in base alle reazioni di pubblico e critica alla presentazione prevista per l'E3. Il prezzo del nuovo sistema Nintendo non verrà svelato prima del 24 maggio (cinque giorni dopo la fiera californiana), data in cui la casa di Mario divulgherà il suo rapporto finanziario.

Per quanto riguarda i piani di commercializzazione di Gamecube in Europa tutto tace. Magari a Natale, magari nel 2002, tutto dipende dal numero di console che Nintendo sarà in grado di produrre da qui alla fine dell'anno.

Black & White

Formato: **PC** Casa: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Lionhead Studios**

Peter Molyneux è tornato al genere da lui stesso ideato, esasperando il concetto alla base dei "god games" ed anche la pazienza di un'infinità di videogiocatori che attendevano **Black & White** da quattro anni. Un'incredibile hype, infatti, era lievitata intorno a questo progetto Lionhead Studios, da molti giudicato troppo ambizioso e per questo destinato a fallire. Invece, il prodotto finito presenta tutte (quasi) le caratteristiche promesse alla stampa dal geniale Molyneux. E non sono poche: **B&W** incornicia in un fastoso 3D un'incredibile simulazione gestionale, innestata su di una trama a cavallo tra RPG e avventura dinamica, il tutto mentre si è impegnati con il più avanzato sistema di monster breeding mai esistito, non trascurando di utilizzare strategie da RTS per la conquista di nuovi territori e di cimentarsi in qualche sessione di beat'em up. Solo questa sommaria elencazione dovrebbe togliere il fiato. E la cosa ancora più stupefacente è che tutto sia consacrato all'innovazione, l'aspetto maggiormente trascurato nella stragrande maggioranza dei videogiochi bestseller. A partire dal contesto, che vede il giocatore trasformato in una divinità impegnata a rafforzare la propria influenza sui fedeli, il concetto rimanda al seminale **Populous**, ma è articolato in maniera decisamente più immersiva, proprio in virtù della completa interazione con i paesani, che spesso ci interpellano bisognosi di protezione e del controllo su ogni elemento del paesaggio che si piega sotto i voleri della nostra mano divina. Quest'ultima è l'unico elemento dell'interfaccia utente presente su schermo, sebbene la complessità di azioni e situazioni da affrontare spesso superi quella di numerosi altri giochi gestionali e di simulazione, al contrario soffocati da un'infinità di icone. Ma la componente più interessante di **B&W** è la completa libertà offerta al giocatore/divinità, il cui agire avrà sempre e comunque una ricaduta etica: il nome del gioco non è stato scelto a caso, così come il sottotitolo, che suona *"Scopri chi sei veramente"*. Per acquistare maggiore potere e quindi proseguire nel gioco (nonché sconfiggere le divinità avversarie) fondamentale importanza hanno i "punti fede", assegnati dagli abitanti dei villaggi in nostro controllo in proporzione a quanto riusciremo a stupirli. Evocare magicamente la pioggia per aiutare la crescita del raccolto o provvedere alla costruzione di nuove abitazioni, innalzerà sicuramente il grado di fede dei popolani, così come sarà comunque altrettanto efficace raccogliere un macigno e schiantarlo sull'asilo: l'amore si tramuterà in terrore, ma il credo nella nostra esistenza sarà comunque altissimo. Al contrario di qualsiasi altro gioco, non si è costretti né a tenere una condotta retta né reproba: ognuno potrà agire secondo coscienza o secondo il capriccio del momento, con la certezza che nessuna azione, per quanto nefasta, potrebbe precludere il proseguimento del gioco. In aiuto alla nostra affermazione come divinità suprema, nel corso del gioco avremo modo di "adottare" una creatura, animale antropomorfo dall'enorme potenziale, inizialmente inespresso. Compito del giocatore, infatti, sarà quello di nutrire e crescere la bestiola, che all'inizio sarà poco più alta di una capanna e incapace di distinguere il cibo dai sassi, fino a farla diventare grande come una montagna e capace di destreggiarsi in ogni situazione ed agire indipendentemente, memore dei nostri insegnamenti. L'intelligenza artificiale delle creature (ma un plauso meritano anche i comuni paesani, che lavorano, dormono, si amano, muoiono e reagiscono plausibilmente ad ogni avvenimento) raggiunge vette insperate, permettendo al giocatore paziente di insegnare al proprio pupillo qualsiasi cosa, mediante un semplice meccanismo di apprendimento basato sulla ripetizione dei gesti del padrone e sulla successiva ricompensa (carezze) o punizione (sberloni).

"Da grandi poteri derivano grandi responsabilità" amava ripetere Stan Lee sulle pagine de L'Uomo Ragno. Mai cosa più vera come in questo caso: l'onnipotenza, all'inizio, può spaesare non poco il giocatore, incalzato da innumerevoli azioni diverse da portare a compimento nei primi due livelli, che in pratica fungono anche da lungo tutorial. Effettivamente, le prime fasi di gioco sono caratterizzate da una certa lentezza, ma lasciarsi andare a tempi più blandi garantisce anche una maggiore partecipazione alla vita nelle terre di Eden. Volendo concludere, **Black & White** si presenta come una vera e propria esperienza, termine abusato ma questa volta più che calzante, alla quale nessun amante dei videogiochi dovrebbe sottrarsi. E, cosa non da poco trattando di giochini, fa anche riflettere, presentando, nonostante il titolo, la completa scala di grigi del nostro agire morale.

Particolarmente spettacolare e gratificante è l'invocazione dei miracoli, realizzata disegnando sul paesaggio con i movimenti della mano (e quindi del mouse) il simbolo del prodigio da utilizzare, che sarà più o meno potente ed efficace in base alla scioltezza e precisione della nostra gestualità.

Quando due creature nemiche si incontrano, viene creato intorno ad esse un ring magico ed inizia una sessione di lotta gestibile come un semplice beat'em up, con tanto di schivate e combo.

Innumerevoli sub-quest aggiungono un tocco di varietà alla routine divina, regalando anche momenti di pura comicità. In questo caso, palese è la demenziale citazione di Titanic.

Per educare le creature sono presenti tre tipi di briglie: dell'apprendimento, della compassione e dell'aggressione. L'atteggiamento della nostra bestia cambierà in funzione del guinzaglio scelto

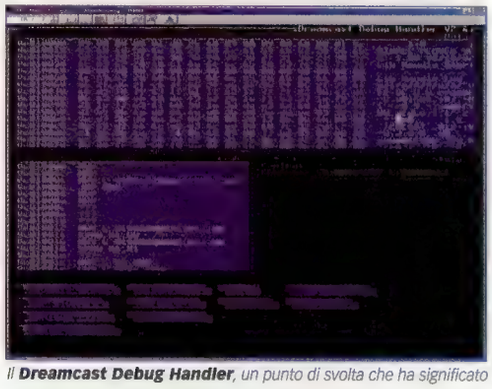
DREAMCAST UNDERGROUND

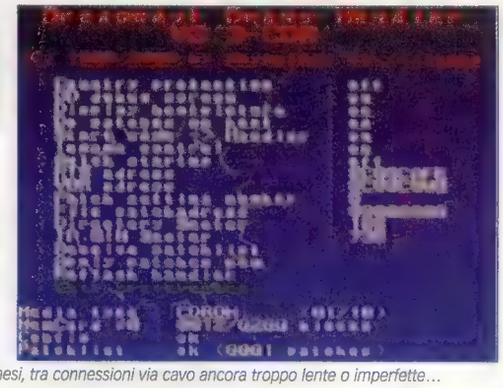
Tra emulazione e sperimentazione

Dreamcast: un destino contraddistinto da continui mutamenti di status. Da promessa di resurrezione economica per Sega, a macchina eletta per hardcore gamers, a motivo di fallimento di una tradizione hardware, a terreno di sviluppo per coders non professionisti. Dopo la cessazione della produzione, il 128bit Sega sembrava destinato a concludere il proprio ciclo vitale con una classica dissolvenza in nero: progressiva scomparsa dal mercato, assestamento della base installata, diminuzione del supporto delle software house, calo delle release. Ma la storia non segue regole definite. E l'ultima fase dell'esistenza Dreamcast sembra essere destinata ad un percorso differente, segnato dall'emergere di un nuovo fenomeno: lo sviluppo amatoriale di applicazioni "alternative". Ad oltre un anno dall'inizio degli eventi **Super Console** cerca di inquadrare le dinamiche dell'affollata scena underground DC. E lo fa con una breve panoramica su emulatori, software, tools di sviluppo e risorse disponibili. Un percorso di guerra nei campi della non-ufficialità, tra emulazione e sperimentazione…

ACCENNI DI STORIA DELLA SCENA AMATORIALE: DINAMICA DI UN SISTEMA "IN APERTURA"

La storia del panorama underground Dreamcast si scatena a partire dai primi mesi del 2000. E' in quel periodo che un gruppo di coders con esperienza decennale, i celeberrimi Hitmen, completa la realizzazione di un progetto costato 5 mesi di lavoro: il **Dreamcast Debug Handler**. L'hardware, che permette di interfacciare Dreamcast ad un PC o di operare direttamente su DC tramite un sistema di menu, dimostra di essere un punto di svolta per le velleità della comunità dei coders, aprendo il campo ad un numero non stimabile di nuove possibilità. Nasce in pratica il primo kit di sviluppo non ufficiale per DC. Dalla fase pionieristica alla sperimentazione di massa il passo è breve e, nei mesi successivi, esplode il fenomeno dello sviluppo amatoriale su 128bit Sega. Un fenomeno assecondato tra l'altro da due ulteriori release: il **Gameshark CDX** ed il **Boot Utopia**. Due software che significano l'aggiramento delle ultime resistenze dell'hardware Dreamcast, con la possibilità di bypassare il territorial lock-out (il sistema di protezione che permette l'utilizzo del solo software pubblicato sullo stesso mercato della console) e quella di far girare, previo disco di "boot", qualsiasi software non ufficiale per Dreamcast, che si tratti di copie pirata (partendo dal campo dell'illegalità) per arrivare ad un qualsiasi freeware amatoriale (tornando nell'ambito della legalità). Da qui il crescendo si rivela inarrestabile. Demo, software e tools si avvicendano sul web a velocità concepibile solo in ambito telematico. Dreamcast assurge velocemente allo status di sistema "aperto". O meglio, vista la continua evoluzione: "in apertura". Ma nel delirio sperimentativo, e tra progetti di natura opposta, è il filone degli emulatori ad imporsi. Un panorama caotico, in fermento, scarsamente coordinato, eppure in grado di sottendere alla realizzazione di un discreto numero di buoni prodotti. Quella che segue è la cronaca di 18 mesi di passione…





*Il **Dreamcast Debug Handler**, un punto di svolta che ha significato un balzo in avanti nelle prospettive di sviluppo su DC, impelagate, in quei mesi, tra connessioni via cavo ancora troppo lente o imperfette…*

Game Boy, Neo Geo Pocket Color e Game Gear: la (non) semplicità dell'emulazione portatile

La prima metà del 2000 è un periodo di grande interesse e curiosità per la scena underground Dreamcast. I lunghi mesi seguenti la nascita del **Dreamcast Debug Handler** e dei primi cavi per la connessione DC-PC, trascorrono nella raccolta intensiva di documentazione e nel progressivo affinamento degli strumenti di lavoro. Un'evoluzione che sfocerà nei primi progetti di reale interesse a partire soprattutto dalla seconda metà dell'anno. Nell'agosto del 2000 il giro di boa: CyRUS64 inizia a lavorare sul proprio emulatore per Game Boy, riuscendo, "dopo alcuni giorni di coding e mal di testa", ad ottenere i primi risultati apprezzabili. Nasce il **Boob!Boy**, primo e finora unico emulatore GB disponibile su Dreamcast. Il progetto rappresenterà al tempo stesso una curiosità per sperimentatori ed un primo accenno delle potenzialità dello sviluppo amatoriale. L'evoluzione del **Boob!Boy**, relativamente veloce dopo la prima release, troverà un avanzamento sostanziale nel dicembre 2000, con il rilascio di diverse versioni, fino ad arrivare alla 1.5 (del 22 dicembre), al momento l'ultima disponibile. L'emulazione grafica si rivela quasi ottimale. I giochi GB girano ad una buona velocità, raggiungendo una parvenza di full speed dopo l'introduzione, in una release successiva, della possibilità di frameskipping. Al supporto dei giochi Game Boy e Game Boy Color si aggiunge, dopo breve, quello dei titoli per Super Game Boy (giochi ottimizzati per girare a colori su SNES, tramite apposito adattatore). Lo sviluppo del progetto si blocca però per quello che riguarda l'emulazione audio. Un bug non ancora risolto causa il crash di Dreamcast al momento dell'abilitazione dell'audio, rendendone così impossibile l'utilizzo. Situazione nella quale, dopo diversi mesi di silenzio, il **Boob!Boy** sembra ristagnare. Il fatto che CyRUS64 sia ancora saldo tra i ranghi della scena underground (responsabile tra l'altro del sito Boob! citato tra le Risorse in linea), oltre che le sue recenti dichiarazioni d'intenti, lasciano sperare in un futuro avanzamento del progetto. Ma si parlava di emulazione portatile. Ed emulazione portatile non significa solamente Game Boy. Facciamo allora un passo avanti di pochi giorni…

E' il 26 dicembre 2000: Ganksoft, gruppo di sviluppo che si dimostrerà abbastanza attivo sulla scena emulativa, rilascia la prima, e finora unica, versione del **Neopocott DC**, emulatore per Neo Geo Pocket Color, porting della versione PC opera di Julien Frelat. L'anno si chiude così con un nuovo passo avanti nel campo dello sviluppo Dreamcast. Ma così come nel caso del **Boob!Boy**, anche il **Neopocott DC** non è esente da problemi. I principali risiedono nella velocità dell'emulazione (in diversi casi troppo lenta) e nella totale assenza del sonoro (caratteristica ereditata d'altra parte dalla versione originale per PC). Problemi sui quali grava un altro dato di fatto: l'assenza di release successive e l'apparente stallo del progetto già in fase iniziale. La testimonianza, se vogliamo, di un atteggiamento sperimentativo ed amatoriale nei confronti dello sviluppo DC, che risolve, il più delle volte, nella scarsa volontà o nell'impossibilità di superare i problemi più rilevanti. Ma le domande riguardanti le possibili soluzioni a questo limite, per ironia del caso, trovano risposta solo pochi mesi dopo. E' il marzo 2001, e sulla scena underground viene rilasciato un altro emulatore di handheld: il **DreamSMS**. L'emulatore di Game Gear, opera di Jos Kwanten e porting del buon **Master Gear** già disponibile su PC, si dimostra vincente già dalla prima release. La velocità di emulazione è quasi perfetta, il sonoro presente. La promessa di estendere l'emulazione anche ai titoli per Sega Master System prospetta sviluppi decisamente interessanti. La soluzione al problema degli emulatori incompleti, di assoluta semplicità, era davanti agli occhi di tutti: rilasciare da subito una versione di alto livello… ;) Ma qui, come evidente, lo spazio è già quello dell'ironia… Nel frattempo, inesorabile, è già in corso il marzo 2001. Sono trascorsi mesi importanti e la scena underground si è evoluta drasticamente. Non solo nel campo dell'emulazione portatile, ma anche verso altre piattaforme. Fattore che ci trascina di peso nel prossimo paragrafo…

*(In alto) Il **Neopocott DC**, emulatore di Neo Geo Pocket Color: uno dei progetti più interessanti tra quelli in corso di sviluppo. (sopra) Il **Boob!Boy** è, insieme al **Gleam!**, uno dei primi progetti emulativi ad aver visto la luce su Dreamcast, bloccandosi però nell'impatto con l'emulazione audio.*

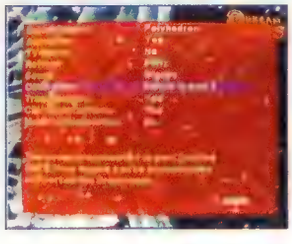
Super Famicom, Megadrive e PC-Engine: il richiamo dei sistemi maggiori

Nonostante il primato cronologico degli emulatori evoluti sia da attribuirsi al **Boob!Boy**, il merito di aver portato alla ribalta le potenzialità dello sviluppo amatoriale è da riferirsi senza dubbio ad un altro emulatore: il **DreamSNES**. Rilasciato nella sua prima versione nell'ottobre dello scorso anno, l'emulatore di SNES sviluppato dal trio Comstedt/Bortas/Hedbor, porting del celebre **Snes9X** per PC, ebbe il merito di convincere definitivamente la comunità ludica delle potenzialità del fenomeno emulazione. Tra i punti di forza del **DreamSNES** la presenza dell'audio, il supporto per mouse e tastiera, la possibilità di effettuare i salvataggi SRAM sulla VMU di Dreamcast, e la presenza di un TV-Mode da utilizzare su monitor VGA. Una quantità di release costanti (l'ultima nel mese di marzo), e una buona attenzione al bug-fixing, gli altri elementi di merito per le prospettive di futura evoluzione. Devastanti invece i problemi riguardanti la velocità dell'emulazione. Dal 50% circa garantito dalla prima versione, l'evoluzione ha portato ad un'ultima versione (la 0.9.4) in grado di spingere la velocità media fino ad un approssimativo 70%. Una performance adeguata alla fruizione di diversi titoli, ma che risulta ancora insufficiente per un numero rilevante di giochi. Fine di un'utopia? Non esattamente. Il richiamo dei sistemi maggiori, nonostante problemi di porting e di ottimizzazione, aveva già colpito. L'ampio supporto dei coders nei confronti dei progetti SNES proseguiva costante. Se da una parte il **Sintendo**, primo emulatore SNES realizzato, ha subito un drastico rallentamento dopo aver raggiunto risultati solo discreti (sonoro assente e velocità paragonabile al **DreamSNES**), dall'altra prosegue ancora oggi lo sviluppo di un progetto leggermente più ambizioso, classificabile come una sorta di piattaforma per lo sviluppo di progetti diversi: l'**Ngine**...

Definito dall'autore come *"un mini sistema operativo in stile MS-DOS"*, l'**Ngine** si presta, come immaginabile, ad un numero consistente di applicazioni. Il porting dello **Snes9X** rappresenta il progetto più avanzato da questo punto di vista. I risultati ottenuti si sono dimostrati finora simili a quelli raggiunti dal **Sintendo**, ma il fatto che tale porting rappresenti una sorta di "progetto collaterale" invita ad un minimo di ottimismo per il futuro. Identico il discorso riguardo ad altri due emulatori, stavolta di PC-Engine e di Megadrive, denominati rispettivamente **PC-ngine** e **Nginesis**, e ambedue in attesa di prima versione. Il primo, basato sul **TGEmu** di Charles McDonald, è forse il più promettente tra i due. Lo sviluppatore, che lavora con l'appoggio dello stesso autore del **TGEmu**, ha dichiarato di aver scelto quest'ultimo emulatore perché "più pulito" dal punto di vista del codice e di confidare in una prima release con buone caratteristiche di partenza, tra le quali full-speed e sonoro. Per quanto riguarda il secondo, l'**Nginesis**, le prospettive sembrano invece più incerte, soprattutto a causa della leggera (quanto paradossale) difficoltà nell'emulare alcune caratteristiche del Megadrive sul suo pronipote a 128bit. Ma già abbiamo attraversato il ponte e raggiunto le rive di casa Sega. Una scena meno affollata, quella dell'emulazione MD, ma comunque in grado di contare, e da alcuni mesi, su di un prodotto dall'ottimo valore assoluto: il **SegaGen**. Cosa che, come d'obbligo, ci costringe nuovamente ad un balzo nel tempo...

Siamo nel febbraio 2001. L'operazione è quella che si potrebbe definire di appropriazione semi-indebita: alcuni coders "rilevano" un emulatore Megadrive prodotto da terzi e lo rilasciano sulla scena Dreamcast dopo alcune modifiche. Furto? Non esattamente. Nonostante possa apparire singolare, lo sviluppo di questo emulatore è da far risalire direttamente a Sega, che ne curò la realizzazione durante lo scorso anno per poi rilasciarlo come "cuore" del **Sega Smash Pack Volume 1**. Ottimo in quanto a prestazioni grafiche e discreto per quello che riguarda il reparto audio, il **SegaGen** permette di ottenere un'emulazione su livelli di fedeltà sostanzialmente elevati, con la possibilità, tra l'altro, di modificare la modalità grafica e di impostare 3 modalità diverse di frameskipping. Ma per ulteriori dettagli, e per la dinamica degli eventi che ne hanno portato alla realizzazione, rimandiamo all'apposito box. Il nostro viaggio, invece, prosegue all'insegna degli 8bit...

*Il **DreamSNES** è ad oggi uno degli emulatori più evoluti sviluppati sulla console Sega. L'attenzione alla realizzazione si nota anche in particolari come l'interfaccia grafica, visibilmente più curata rispetto ad altri progetti. Una release natalizia dell'emulatore ha proposto addirittura una nuova grafica dei menu, in perfetto stile col periodo (http://mc.pp.se/dc/dreamsnes).*



*L'onore di portare **Sonic** in versione bidimensionale su DC non è stato lasciato agli sviluppatori amatoriali. E' stata Sega stessa, infatti, ad inserire il primo gioco del porcospino blu nel suo **Sega Smash Pack Vol. 1**.*

Risorse in linea: L'emulazione DC in rete

L'evoluzione del panorama underground ha portato in tempi brevi alla nascita di numerosi siti internet dedicati allo sviluppo amatoriale su Dreamcast. Una quantità di risorse scaturita perlopiù dal lavoro di semplici appassionati. A chiunque voglia approfondire il discorso emulazione e sviluppo, **Super Console** propone un breve elenco dei siti più completi presenti sul web, punti di partenza ideali per una perlustrazione approfondita dei sotterranei della rete...

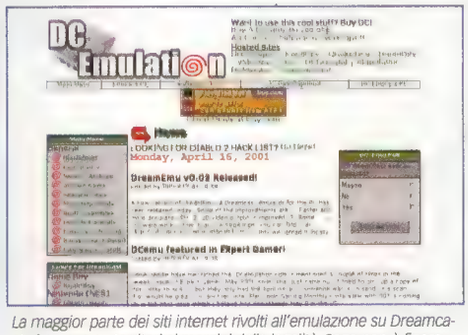
Dreamcast Emulation (http://www.dcemulation.com) – Uno dei siti più completi sul web. Emulatori, software, tools e news in continuo aggiornamento lo rendono un vero e proprio punto di riferimento del fenomeno underground. Una buona quantità di tutorials garantiscono vita facile anche ai meno esperti di sviluppo e masterizzazione. Intuitivo.

Boob! (http://www.boob.co.uk) – Quantità e qualità delle informazioni rendono Boob! una discreta alternativa a Dreamcast Emulation. Un sito leggermente penalizzato dalla povertà grafica e dalla disposizione non perfettamente intuitiva dei contenuti, ma comunque storico per quanto riguarda la scena amatoriale Dreamcast. Basico.

DC4ever (http://www.dc4ever.fr.st) – Indubbiamente il miglior sito italiano specializzato in emulazione DC. Aggiornamenti frequenti e una copertura ottimale del panorama emulativo lo rendono una fermata obbligata per chiunque non voglia addentrarsi nei meandri del web anglofono. La qualità e la completezza delle informazioni pongono DC4ever un gradino più in alto rispetto a tutta la concorrenza estera. L'assenza di una versione del sito in lingua inglese penalizza probabilmente la visibilità di questo ottimo lavoro made in Italy. Professionale.

Jules Dreamcast Development Site (http://www.julesdc-dev.com) – Un perfetto punto di partenza per scoprire i segreti dello sviluppo su Dreamcast. Un sito ricco di informazioni, software e tools. Una buona pagina di link permette di ampliare con facilità le proprie ricerche. Al suo interno anche una guida per la realizzazione di un cavo seriale per il collegamento DC-PC. Professionale.

Hitmen – Dreamcast (http://www.inode.at/hitmen/hitdc/index.html) – Storia e immagini del **Dreamcast Debug Handler** e dell'**A.G.E. Demo**, prima demo per Dreamcast sviluppata da coders amatoriali, presentata al Mekka-Symposium 2000.



La maggior parte dei siti internet rivolti all'emulazione su Dreamcast si muove su territori ai margini della legalità. Sega non è finora intervenuta sulla questione, preferendo occuparsi di gruppi e siti che diffondevano materiale esplicitamente pirata. Il panorama emulativo, d'altra parte, non sembra aver danneggiato o poter danneggiare la casa giapponese. Almeno fino ad oggi...

NES, Master System, ZX Spectrum, MSX e Colecovision: sperimentazioni sul passato remoto

L'emulazione dei sistemi a 8bit ha riservato, come prevedibile, soddisfazioni sensibilmente più rapide rispetto alle più complesse architetture a 16bit. Gli ultimi mesi hanno visto un progressivo aumento delle release di emulatori di questa fascia, caratterizzati, in genere, da performance di discreto livello già nelle prime versioni. La maggior parte di essi, a dire il vero, si sono dimostrati semplici esercizi di "porting" da parte di qualche coder, fattore che non sempre ha garantito un reale interesse nei confronti del progetto. E' il caso, ad esempio, del recente **[D] Colem**, versione Dreamcast del perfetto emulatore Colecovision per PC (**Colem**, appunto), la cui prima beta ha visto la luce nello scorso mese di marzo. Un lavoro intuitivamente non complesso, sfociato in un emulatore dalla buona velocità, con modalità full-screen e (dalla versione 0.9) con il supporto del sonoro. Oppure è il caso del **DreamMSX**, emulatore di MSX caratterizzato dall'ottima velocità e dalla perfetta emulazione audio, ma anche in questo caso minato dalla presenza di alcuni limiti rilevanti (assenza dell'emulazione floppy, non completa compatibilità con tutti i giochi e assenza del supporto della tastiera) che richiederanno indubbiamente ulteriori release in un prossimo futuro. O ancora, è il caso del **DreamSMS**, progetto del noto Jos Kwanten (autore anche di **DreamMSX**) citato con lode per quanto riguarda l'emulazione Game Gear, ma assolutamente da rimandare per quello che riguarda il supporto dei giochi Master System, ancora non implementato sebbene promesso dall'autore in una successiva versione. Tutti progetti presumibilmente non proibitivi, ma talvolta incerti in quanto a prospettive future. Ci troviamo davvero di fronte a semplici esercizi di stile? Piccoli exploit non seguiti da un reale lavoro di ottimizzazione e bug-fixing? Il dubbio, se si vuole, non è infondato. Fanno testo, d'altra parte, molte altre vicende avvenute nel campo dell'emulazione Dreamcast. Lo sviluppo del **DreamSpec** per ZX Spectrum, ad esempio. L'emulatore, giunto in breve ad una versione 0.3 con perfetta emulazione grafica e supporto della tastiera, dimostrò i suoi punti deboli nell'assenza di sonoro e nell'impossibilità di emulare lo ZX128K ("fermandosi" al 48K). Limiti che lo stesso sviluppatore sostenne di voler superare, annunciando però, al tempo stesso, di non potersi dedicare in tempi brevi alla loro risoluzione. Affermazione sostenuta adducendo scuse di varia natura, tra le quali, alquanto singolare… l'attesa di un secondo figlio. Quando si dice non sapere più cosa inventarsi… ;) Ma anche in questo caso siamo riapprodati sui lidi dell'ironia. Un modo per chiudere il discorso e aprire il paragrafo finale all'insegna del sistema casalingo più importante della fascia 8bit: il **NES**. Torniamo allora indietro di qualche mese...

Seconda metà del 2000. I primi progetti di emulazione NES sono in corso. Non tutti, però, sono destinati a sfociare in release di alto livello. Lo sviluppo del **Boob!Emuschool**, ad esempio, precede l'uscita del **Boob!Boy** per Game Boy, assurgendo però a semplice esercizio di programmazione per l'autore (in ambedue i casi CyRUS64), che chiarisce di *"averlo usato come esperienza formativa per quanto riguarda il porting di emulatori su Dreamcast"*. Abbandonato il progetto per dedicarsi al più promettente **Boob!Boy**, le sorti dell'emulazione NES cadono quindi su altri due progetti: il **Gleam!** ed il **Nester DC**. Lo sviluppo del primo, protrattosi da agosto a ottobre 2000, sembra essersi interrotto in via definitiva dopo aver raggiunto un livello solo discreto di performance, caratterizzato dalla media velocità e dall'assenza del sonoro. Le dichiarazioni dell'autore, che precisava di continuare a lavorare sul progetto *"lentamente ma saldamente"*, non appaiono convincenti già dopo alcuni mesi dallo stop ai lavori, figurarsi dopo oltre mezzo anno. La presunta morte del **Gleam!**, d'altra parte, assume fondamento anche alla luce del recente rilascio del codice sorgente dell'emulatore. Lo stato catatonico del progetto, in questo modo, appare però quantomeno reversibile, soprattutto in caso di eventuale ripresa dello sviluppo da parte di terzi. La fruibilità dei titoli NES su DC non precipita però con la perdita di speranze dovuta al decesso **Gleam!** Trascorrono circa 4 mesi e la rete assiste alla nascita di un secondo emulatore per l'8bit di Nintendo: il **Nester DC**. Porting del **Nester** realizzato per PC, il progetto di Ken Friece si rivela essere uno dei migliori mai approntati su Dreamcast. L'ottima velocità di emulazione, il sonoro su buoni livelli (nonostante l'assenza di alcuni canali) e i salvataggi su VMU, rendono il **Nester DC** un prodotto completo e abbastanza versatile. La buona compatibilità ed il supporto per 2 giocatori lasciano ben sperare, soprattutto alla luce del fatto che il progetto sembra essere seguito con sufficiente dedizione. E' invece del mese di aprile l'uscita dell'ultimo emulatore Nintendo 8bit: il **FrNes**, versione DC del **pNESx**. Un prodotto dalla buona velocità (addirittura superiore al **Nester DC**), purtroppo ancora privo del sonoro, ma che potrebbe rappresentare un promettente punto di partenza per un emulatore NES definitivo. In sintesi: tra **Boob!Boy**, **Nester DC**, **DreamSNES** e **FrNes** pare davvero che le macchine Nintendo siano le più propense a lasciarsi emulare su Dreamcast. La comunità è perplessa? Proprio no, il paradosso, inutile, non la riguarda. L'importante, si sa, è videogiocare…

Emulatori minori & porting: uno sguardo nella giungla

L'importante è videogiocare, dicevamo. E di certo è questo il motore che spinge migliaia di utenti nell'opera di sviluppo, testing e collaborazione. Nella giungla internettiana i progetti si susseguono a ritmo sincopato. E alcuni di questi, lontani dai battutissimi campi dell'emulazione dei sistemi maggiori, tradiscono l'approccio profondamente "appassionato" degli sviluppatori, distinguendosi per la loro settorialità o per la loro singolarità. E' il caso, ad esempio, del **DreamPAC**, progetto di Ganksoft consistente in una raccolta di soli 3 titoli: **Pac-Man**, **Ms. Pac-Man** e **Crush Roller**. Un progetto fondamentalmente di nicchia, che potrebbe però acquistare interesse alla luce della prospettiva, alimentata dagli stessi autori, dell'aggiunta di nuovi titoli nelle release successive. Oppure è il caso del più singolare **Phoenix**, emulatore nato sulle orme del vecchio gioco omonimo (e comprendente nelle uscite più recenti anche il meno celebre **Pleiades**), che dovrebbe aver raggiunto recentemente la sua versione finale e bug-free con la release 0.5. E ancora: il progetto **DC Invaders**, versione giocabile ma leggermente incompleta della pietra miliare dei videogiochi. O il progetto **Ghetto Pong**, versione completa e leggermente ritoccata, con tanto di musica scritta ad hoc, di un altro punto fermo della storia ludica. Ma il fenomeno del "porting", oltre ad aver retto da solo l'intero panorama emulativo Dreamcast, è sfociato anche in prodotti più consistenti di semplici preisto-games o proto-emulatori. E' dell'inizio di quest'anno una delle realizzazioni più osannate dell'intera scena underground Dreamcast: **QuakeDC**.

*Le immagini di **QuakeDC** diffuse sul proprio sito internet dovevano essere, nelle intenzioni di Titanium Studios, tra le poche informazioni del progetto a trapelare dagli studi. Inutile dire che la rete, come al solito, ha fatto immediatamente proprio il porting del gioco, diffondendolo poi in tempi brevissimi a livello mondiale (http://www.titaniumstudios.com).*

Il primo episodio di **Quake** vede la luce su 128bit Sega nel mese di gennaio, grazie al lavoro del giovane team australiano Titanium Studios. Un gruppo impegnato in progetti di porting tra PC e DC che sfrutta, in via assolutamente legale, il codice originale rilasciato dalla stessa id Software diversi mesi prima. Un lavoro che, nelle parole degli stessi autori, richiede poco più di 10 giorni di "tempo libero", ma che scaturisce infine in una versione completa del gioco (fatta eccezione per la colonna sonora, sotto copyright, e per l'implementazione del gioco on-line), con tanto di supporto di VMS per i salvataggi. Quello che, nelle intenzioni di Titanium Studios, doveva rimanere un "prodotto illustrativo" da non concedere nemmeno alla distribuzione gratuita (fanno fede gli annunci sul sito del gruppo) trova però molto velocemente la strada del web, diffondendosi a macchia d'olio nei vani disco dell'intera comunità ludica. E' il delirio. Che ci si creda o meno, tra appassionati del gioco e addetti ai lavori della scena underground, l'entusiasmo è totale. Per la prima volta il codice binario fruibile gratuitamente non è un semplice esperimento. Non un progetto incompleto, ma qualcosa di realmente poderoso. Inutile dire che i mesi successivi assistono ad un ulteriore fenomeno di sviluppo amatoriale, ed in rete, l'inizio dei lavori sulle prime espansioni per **Quake DC** (http://quakedev.dcemulation.com), conferma l'entusiasmo nei confronti di uno dei titoli più amati di tutti i tempi.

Ma proprio su **QuakeDC**, glissando tra l'altro su diversi progetti minori o scarsamente sviluppati, chiudiamo il nostro viaggio nel campo dell'emulazione ludica. Un excursus da chiudere teoricamente con delle conclusioni, ma non prima di aver almeno accennato a tutto ciò che circonda la scena Dreamcast propriamente "emulativa". Apriamo quindi, almeno per un attimo, gli orizzonti del semplice videogioco…

Sega Smash Pack Volume 1

La pubblicazione del **Sega Smash Pack Volume 1** per Dreamcast risale al gennaio 2001. E' in occasione di una campagna di vendita sul mercato statunitense che Sega promuove un bundle composto proprio da DC + **SSPV1**. Il pacchetto ludico comprende 12 giochi: **Sonic the Hedgehog**, **Vectorman**, **Altered Beast**, **Golden Axe**, **Revenge of Shinobi**, **Streets of Rage 2**, **Columns**, **Phantasy Star 2**, **Shining Force**, **Wrestle War**, **Virtua Cop 2** e **Sega Swirl**. Una compilation leggermente inusuale, comprendente 10 titoli per Megadrive, ai quali si aggiungono **Virtua Cop 2** (porting da PC rilasciato per Dreamcast all'inizio del 2000) e **Sega Swirl** (puzzle game precedentemente distribuito in via gratuita da Sega). Nonostante l'interesse scaturito dalla riproposizione dei suoi titoli storici, Sega deve subire ugualmente diverse critiche in merito alla sua retrocollezione. La cura riposta nell'emulazione dei titoli Megadrive si rivela infatti non perfetta, denunciando alcuni minimi problemi di rallentamento e, soprattutto, una mediocre qualità generale dell'emulazione audio. L'elemento più importante della vicenda si rivela essere però un altro: la disponibilità di un nuovo emulatore da sfruttare sulla scena underground. La risposta degli sviluppatori è quasi immediata, e risolve in una nuova interessante release: il **SegaGen**. L'emulatore presente nel **SSPV1** viene "assorbito" e ritoccato per l'occasione, in modo da permettere l'utilizzo di qualsiasi ROM **Megadrive** e la modifica di alcuni parametri per ottimizzare l'emulazione. Il progetto migliore, e come poteva essere altrimenti, finora disponibile sulla scena emulativa…

Uno dei motivi del successo dell'emulazione su console sembra essere la possibilità di giocare i titoli nel loro "ambiente naturale". L'utilizzo del monitor e della tastiera, comuni nel caso della fruizione con emulatori PC, non è un fattore apparentemente molto popolare tra i videogiocatori console-oriented…

Oltre l'emulazione: un ampliamento di visuale

La scena underground DC, è bene ricordarlo, non si è aperta propriamente con lo sviluppo di emulatori. Il 128bit Sega è stato infatti teatro di piccole sperimentazioni già nei mesi precedenti l'esplosione del fenomeno emulativo, con piccoli progetti, di natura spesso profondamente diversa, il cui sviluppo prosegue ancora oggi. Il **DCMP3** o il **Dream Amp**, ad esempio, semplici software in grado di trasformare Dreamcast in un lettore MP3. Oppure il **GYP Play**, software destinato alla riproduzione di filmati in più formati (tra i quali avi e mpeg). O ancora, il progetto di porting di Linux su Dreamcast, battezzato poco originalmente **LinuxDC** e in corso di sviluppo dalla fine dello scorso anno. O il più recente **DreamVCD** Player, pensato per l'utilizzo dei video CD su Dreamcast.

Volendosi invece addentrare tra i numerosi strumenti utilizzati per lo sviluppo, argomento incredibilmente vasto e articolato, lo speciale assumerebbe dimensioni preoccupanti. Sarà sufficiente valutare il fatto che la comunità, con il trascorrere dei mesi, ha dovuto sviluppare autonomamente molti dei tools e delle librerie necessarie alla programmazione su Dreamcast. Riconosciuti come inutilizzabili, per ovvi motivi legali, i kit di sviluppo ufficiali Katana (Sega) e WinCE (Microsoft), l'unica possibilità era quella di dedicarsi alla realizzazione di codice legalmente gestibile.

Da questa necessità nascono, tra le altre, le librerie realizzate dal prolifico Dan Potter, autore di **Libdream** (versione riveduta per DC) e di **KallitiOS**, veri e propri must have per qualunque coder intenzionato a gettarsi sulla scena Dreamcast. E su questa scia si allineano anche un numero non precisamente definibile di altri tools.

Ma l'ampliamento di visuale giunge al termine con queste righe. Le intenzioni erano quelle di un accenno ed un accenno è stato. Lo spazio, come preannunciato, è per le conclusioni di rito.

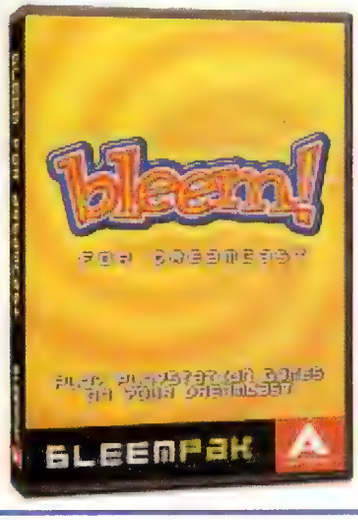
Dan Potter, classe '78, USA: uno dei guru della scena underground. Un pellegrinaggio purificatore al suo sito è probabilmente il miglior battesimo per ogni aspirante sviluppatore (http://dcdev.allusion.net).

Conclusioni con triplo salto mortale: "Emu-resurrection", "Cui prodest" e "3 ragioni per..."

L'opinione di alcuni, secondo la quale Sega potrebbe sfruttare l'operato della comunità di sviluppatori amatoriali per rinvigorire l'ultima fase di vita del suo 128bit, lascia obiettivamente il tempo che trova. Si parlava, in apertura, di chiusura "alternativa" del ciclo vitale di DC. Non ci si voleva riferire, con questo, ad improbabili effetti dopanti sulle performance di mercato della macchina, quanto sottolineare la singolarità di un fenomeno che raramente aveva assunto queste dimensioni nella storia dei sistemi casalinghi (possiamo ricordare, al limite, la scena dei coders su Super Famicom).Il panorama underground Dreamcast, in definitiva, giova al panorama underground Dreamcast. E non è poco. Giova all'esperienza professionale dei coders. Giova alle possibilità ludiche dei videogiocatori. Tutto il resto sono solo speculazioni. Ma perché proprio Dreamcast, ci si chiede in chiusura? Il fenomeno della programmazione ha trovato terreno fertile in una console in grado di contare su più di un punto a favore. Una macchina abbastanza potente da poter emulare i sistemi delle generazioni precedenti. Semplice da programmare e per questo in grado di incoraggiare un numero molto cospicuo di coders amatoriali. Dotata di diversi componenti interni di terze parti (il chip grafico PowerVR2 o la CPU Hitachi SH-4), condizione in grado di garantire la presenza di cospicuo materiale informativo. Una macchina, in definitiva, apparentemente votata alla programmazione underground non professionale. Ad oggi, la maggior parte degli sviluppatori che calcano queste scene rientrano nei confini geografici del Regno Unito o degli Stati Uniti. Ma il futuro, su Dreamcast, come purtroppo Sega sa bene, è qualcosa di profondamente incerto. La chiusura dello speciale **DC Underground** coincide quindi con la speranza di poter tornare su questi territori, per poter discutere, magari, di nuovi progetti splendidamente completi. Ma soprattutto splendidamente *made in Italy*...

Bleemcast!: la promessa PlayStation aleggia su DC

Bleemcast! rappresenta a tutt'oggi il progetto più ambizioso nel campo dell'emulazione su DC. Dopo i buoni risultati ottenuti con la versione PC del **Bleem!**, il team responsabile del famoso emulatore PlayStation iniziò a lavorare su una versione Dreamcast della propria creatura, con l'intenzione di riscuotere gli stessi consensi (non investigheremo in questa sede sui numerosi bug presenti nel Bleem!) e di incrementare le entrate di banconote verdi. Il progetto originale, che prevedeva il rilascio dell'emulatore di base e di "game pak" accessori, contenenti driver specifici (e indispensabili) per ogni gioco PlayStation, ha subito però una drastica evoluzione nel mese di aprile. L'idea originale di rilasciare game pak con driver per 100 giochi è stata infatti abbandonata per ripiegare su game pak a gioco singolo, ritoccando così anche il prezzo, passato da circa 20$ a 5.99$. Una scelta sfociata, nel mese di maggio, in una prima release ottimizzata per l'emulazione di **GT2**, e che dovrebbe portare in un prossimo futuro all'uscita di nuove versioni, dedicate ognuna ad altri titoli di rilievo della softeca PlayStation. Tra le caratteristiche del **Bleem! for Dreamcast** la possibilità di far girare i titoli PlayStation ad una risoluzione di 640x480, la compatibilità con VGA Box e lo sfruttamento dell'hardware DC per implementare migliorie quali il full-screen anti-aliasing e il bi-linear filtering. Inoltre questa prima release include il supporto di numerose periferiche PlayStation, a partire dai diversi pad per arrivare ai volanti. *"I giocatori sono interessati ad un numero limitato di titoli da usare con questa utilità,"* ha dichiarato il creatore di **Bleem!** David Herpolsheimer, *"quelli sono i giochi a cui puntiamo"*. Un modo raffinato per zuccherare la conversione di un progetto che si è rivelato assolutamente ostico e fuori portata, vista l'assoluta complessità della fase di testing di ogni titolo. Ora il **Bleem! for Dreamcast** attende la sentenza del mercato...



*(A sinistra) I comandi di **GT2** implementati sul pad Dreamcast. L'utilizzo di quest'ultimo potrebbe portare ad evidenti problemi per quello che riguarda la mappatura dei tasti, in numero inferiore rispetto al Dual Shock*

<Retrohistory

Feedback: brizio@sisinfo.it

a cura di fabriziopedrazzini

L'Odissea di Ralph Baer

Ralph Baer nasce nel 1922 in Germania. All'età di 16 anni si trasferisce con la famiglia negli Stati Uniti dove studia e, dopo aver servito la sua nuova patria nell'esercito durante la Seconda Guerra Mondiale, inizia ad intraprendere la carriera nell'ambiente dell'elettronica. Immagino che gran parte di voi lettori si chiederà in questo momento se per caso c'è stato un errore di impaginazione nella rivista... che legame ci potrà mai essere tra questo tizio ed il retrogaming? Il legame c'è, eccome se c'è: questo brillante e creativo ingegnere è il "padre" del videogioco da casa. Fu difatti Baer ad elaborare il progetto che venne poi commercializzato con il nome Odyssey1: la prima console "programmabile" (cioè con giochi intercambiabili grazie all'utilizzo di cartucce) mai prodotta e distribuita. Tra i suoi progetti tradotti in realtà troviamo, videogiochi a parte, un po' di tutto: apparecchiature mediche, sistemi radar e sonar per scopi militari, accessori per sistemi Hi-Fi, sistemi educativi e di training basati sulle prime tecnologie di videoregistrazione, sistemi laser ad alta potenza e addirittura parte dei controlli di lancio del vettore Saturn V! L'idea di creare un apparecchio che avrebbe permesso di giocare con un televisore aveva radici molto profonde: Baer pensava alla cosa fin dagli anni '50 quando, assunto alla Loral, lavorava alla progettazione di televisori d'alta gamma. Ai suoi colleghi propose di inserire in questi televisori qualche extra, tra cui dei giochi, ma l'idea venne accolta molto negativamente e per questo motivo decise di lasciar perdere. Passarono parecchi anni prima che riuscisse a lavorare effettivamente su questa idea, finché, finalmente, nell'estate del 1966 mise su carta alcune delle sue visioni (all'epoca Baer lavorava alla Sanders, società specializzata nelle produzione di materiali militari). Nel giro di pochi mesi il primo gioco era pronto: si trattava di un semplice ma efficace gioco di inseguimento tra due punti bianchi mossi da quattro potenziometri. Questa sorta di "caccia alla volpe", il cui sviluppo venne portato avanti nell'assoluta segretezza, venne presentata al responsabile della Sanders, tale Herbert Campman. Quest'ultimo ne fu entusiasta ed autorizzò una richiesta di fondi (2.500 dollari) per portare avanti il progetto, ufficialmente denominato "Home Television Game". Il primo prototipo vide la luce verso la fine del 1966 quando, con una pistola giocattolo appositamente adattata da Bill Harrison per essere sensibile alla luce, venne creato il primo "gun game" della storia giocabile da due persone: una delle due manovrava il bersaglio con il controller a potenziometri, mentre l'altro cercava di colpirlo con l'ausilio della pistola. Bill Harrison, tecnico della Equipment Design Division venne trasferito nell'équipe di Baer su sua specifica richiesta proprio per progettare la light gun. A questo punto Campman venne chiamato per una seconda dimostrazione. Anche stavolta ne rimase entusiasta e finanziò ulteriormente il gruppo in vista di una presentazione agli alti dirigenti della Sanders. Questi ultimi approvarono il progetto nonostante i molti dubbi riguardo la reale commerciabilità del sistema. Fu comunque l'arrivo nel gruppo di un giovane estremamente creativo come Bill Rusch che rese possibile una serie di rapidi sviluppi ed avanzamenti nel progetto: le sue innovative idee vennero inizialmente utilizzate per migliorare la tecnologia preesistente, ma il suo apporto fu in seguito decisivo per l'edificazione di una serie di giochi. Fu difatti sua l'idea di introdurre un terzo "punto bianco" comandato dalla macchina e di usare quest'ultimo come se fosse una palla: i giochi di Tennis, Football, Hockey ecc. nacquero in quel momento. Nel novembre del 1967, Harrison, basandosi sulle idee di Rusch, elaborò i circuiti che avrebbero permesso la realizzazione del primo gioco del "ping-pong". Nei mesi successivi, il lavoro si concentrò sulla rifinitura dei vari giochi. Venne ad esempio deciso che i simboli su schermo sarebbero stati sempre bianchi ma che lo sfondo sarebbe dovuto cambiare a seconda del gioco: blu per l'hockey, verde per il football ed il ping-pong, nero per l'inseguimento e i giochi con la pistola. Nel frattempo Baer iniziò a rendersi conto che rimanendo alla Sanders, società specializzata nella produzione militare, la sua tecnologia non avrebbe avuto alcuna chance di essere commercializzata. Oltretutto, pur stanziando i finanziamenti, gli alti dirigenti della società non erano molto convinti del progetto e chiedevano spesso a Baer dove voleva arrivare. Lui, in quegli anni, era convinto che il suo progetto avrebbe potuto interessare soprattutto le società coinvolte nel business della televisione via cavo: i giochi potevano diventare una vera "killer application" per i Cable TV. In particolare l'idea era quella di sovrapporre i giochi a delle immagini "reali" generate dalle emittenti via cavo: l'immagine di un vero campo da tennis con spalti e pubblico sarebbe stato uno sfondo ideale per il gioco del tennis! L'idea venne sviluppata grazie all'interesse di una importante società dell'epoca, la TelePrompTer, ma la crisi del mercato fece tramontare questo progetto molto rapidamente. Nonostante questa grande delusione il lavoro continuò, portando alla creazione della "Brown Box", il primo prototipo completo e dotato di interfacce per il collegamento di due controller e di una light gun. Subito dopo, il 15 gennaio 1968, Baer ottenne ben 480 brevetti in merito alla sua invenzione: il primo di questi è particolarmente importante perché definisce per la prima volta il concetto di videogioco. Per questo motivo ve lo propongo qui di seguito in lingua originale:

"The present invention pertains to an apparatus [and method], in conjunction with monochrome and color television receivers, for the generation, display, manipulation, and use of symbols or geometric figures upon the screen of the television receivers for the purpose of [training simulation, for] playing games [and for engaging in other activities] by one or more participants. The invention comprises in one control unit, an apparatus connecting the control unit to the television receiver and in some applications a television screen overlay mask utilized in conjunction with a standard television receiver. The control unit includes the control, circuitry, switches and other electronic circuitry for the generation, manipulation and control of video signals which are to be displayed on the television screen. The connecting apparatus selectively couples the video signals to the receiver antenna terminals thereby using existing electronic circuits within the receiver to process and display the signals generated by the control unit in a first state of the coupling apparatus and to receive broadcast television signals in a second state of the coupling apparatus. An overlay mask which may be removably attached to the television screen may determine the nature of the game to be played or the training simulated. Control units may be provided for each of the participants. Alternatively, games [training simulations and other activities] may be carried out in conjunction with background and other pictorial information originated in the television receiver by commercial TV, closed-circuit TV or a CATV station."

Come potete notare, la prima definizione di videogioco è alquanto strana! Non crediate comunque che i brevetti attuali lo siano di meno: quelli depositati dalla Sony per PlayStation sono simili nonostante abbiano vent'anni di meno! A seguito di una serie di confronti con alcuni suoi colleghi, Baer arrivò alla conclusione che il prototipo sarebbe stato di grande interesse soprattutto per i costruttori di televisori: un anno dopo, la "Scatola Marrone" venne ufficialmente presentata a diverse importanti società dell'epoca tra cui RCA, General Electric, Zenith, Sylvania, Magnavox e la Warwich del gruppo Sears. Nonostante il positivo stupore che accompagnò le varie presentazioni a porte chiuse, nessuna società si fidava completamente del progetto e riteneva che un sistema di quel tipo non avrebbe potuto incontrare i favori del pubblico. Solo la RCA, dopo qualche titubanza, decise di negoziare un possibile acquisto di licenza ma, nonostante tutto, un accordo non venne mai raggiunto. Fu solo nel marzo del 1971 che un ex dirigente della RCA da poco passato alla

Magnavox. Bill Enders, convinse gli alti dirigenti della sua nuova società della bontà del progetto. Questa terminata presentazione fu decisiva. Terry Martin, responsabile dello sviluppo e produzione dei televisori della Magnavox, fu lo entusiasta al punto da dare lui alla subito il via ad uno studio sul progetto. Nel giro di un anno gli ingegneri della Magnavox ed il gruppo di lavoro di Baer terminarono per trasformare il prototipo in un prodotto adatto alla produzione di massa. Rispetto al design originale, i cambiamenti furono pochi: venne eliminato il supporto al colore, sostituito dall'uso di maschere di plastica da applicare allo schermo, e la manopola di selezione dei sedici giochi inclusi venne sostituita con uno slot per cartucce permettendo così l'aggiunta di alcuni nuovi giochi. Soddisfatti del risultato, i dirigenti della Magnavox decisero di firmare un contratto di licenza esclusiva per la tecnologia e subito il prodotto finale venne presentato ai rivenditori di tutto il paese generando entusiasmo e reazioni. Nel maggio del 1972 venne finalmente lanciato sul mercato l'Odyssey! al prezzo di cento dollari ed alla fine di quell'anno la Magnavox comunicò che erano stati venduti ben 100.000 esemplari solo negli Stati Uniti. Nonostante il successo, gli errori commessi dalla società al momento della commercializzazione furono parecchi. Il più grave fu quello di pubblicizzarlo come se potesse funzionare solo se collegato ad un televisore Magnavox; questo fatto, insieme allo scarso supporto della light gun, rese meno ampio il successo ottenuto dalla macchina. Un altro fattore di rallentamento della diffusione dell'Odyssey! fu anche la scelta di venderlo solo attraverso i rivenditori autorizzati. E' interessante citare il fatto che, a questo gioco, Nolan Bushnell presenziò ad una delle tante dimostrazioni ufficiali della macchina fatte nel marzo del 1972; il futuro fondatore dell'Atari ebbe l'idea di produrre il coin-op **Pong** proprio a seguito di questa visita. L' quindi il motivo per cui Baer dà sempre se stesso, l'unica non a torto, il papà del primo coin-op di grande successo. In seguito la Magnavox portò Baer e la sua società, Sanders, in tribunale: dopo diversi anni di lotte venne stabilito che Nolan aveva effettivamente copiato l'idea e per questo venne condannato a pagare alla società concorrente 700.000 dollari. Quella sentenza fu solo la prima di una lunga serie di cause vinte che l'accoppiata Sanders-Magnavox portò avanti per anni per far valere i propri diritti di inventori dei videogiochi. Ora torniamo però a parlare più nello specifico del sistema: visto che all'epoca i microprocessori non erano ancora stati ideati, esso conteneva 40 transistors e 40 diodi in grado di generare la primitiva, ma efficace per l'epoca, grafica in bianco e nero. Le cartucce non contenevano ROM bensì gruppi di "jumper" che collegavano in modo diverso i vari moduli interni alla macchina generando così i vari giochi. Le sei cartucce fornite permettevano di giocare a dodici giochi fra cui spiccavano il tennis, la vera killer application del sistema, lo sci, e l'hockey. Altri sette giochi, tra cui il **Baseball** ed il gioco di guida **Wipeout** e alcuni varianti di quelli inclusi, erano disponibili a parte e sono in genere molto più rari visto che venivano acquistati da un limitato numero di persone; altri tre giochi erano poi forniti insieme alla light gun. L'alimentazione del sistema era data da sei batterie stilo ma a parte era possibile acquistare un adattatore per il collegamento alle prese di corrente. Nei due anni di produzione del sistema, vennero prodotte sei diverse versioni che variavano di poco nel design interno e che sono riconoscibili dai collezionisti grazie alla serie di giochi inclusi. Dopo l'inaspettato successo dal 1972, le vendite calarono sistematicamente nei due anni successivi e si narra che un gran numero di macchine venne lasciato in un magazzino della Magnavox in quanto la società stessa era convinta che il mercato dei videogiochi fosse esaurito. Nel frattempo Baer continuò a lavorare nell'ambito dei videogiochi e dei giocattoli elettronici collaborando con Coleco e Magnavox.

Tra i prodotti Coleco a cui collaborò troviamo la console Telstar e il sistema Kid Vid, un add-on per Atari 2600 che permetteva giocare con cartucce educative, coadiuvate da audiocassette il cui playback scorreva in sincrono con il gioco. Non si deve poi dimenticare il suo ruolo nella progettazione del prototipo di fattore di Video Duo per Coleco ed Adam. Per la Magnavox invece collaborò al progetto Odyssey2 (conosciuta in Europa come Videopac) in particolare per ciò che riguarda il design delle cartucce utilizzate da quella sistema. Negli anni a venire lavorò per lungo tempo come consulente per società produttrici di giocattoli elettronici; tra le sue creazioni troviamo alcuni simpatici giocattoli interattivi ed il famoso Simon, giocattolo elettronico distribuito con notevole successo dalla MB Electronics (probabilmente i meno giovani tra voi se lo ricorderanno bene!). A tutti gli effetti Simon è il prodotto di Baer che ha avuto più successo visto che dopo vent'anni dalla sua ideazione è ancora in vendita. Baer comunque rimarrà sempre ricordato come il "papà dei videogiochi": forse non fu il primo a lavorare su un videogioco, ma di certo fu il primo a credere che questa nuova forma di intrattenimento avrebbe potuto diffondersi a livello massivo. Attualmente Baer continua a inventare prodotti e a cercare idee: chiunque voglia contattarlo per proporgli nuovi progetti può farlo attraverso il suo sito internet: http://www.ralphbaer.com.

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

a cura di ivan**fulco**

INTRO - Obiettivo shoot'em up: oblio d'un legittimo spacciatore d'adrenalina -

Le nostre menti sono ormai spappolate. Decine di anni di pratica del videogioco hanno infierito sulle nostre connessioni neuronali facendoci regredire, seppur nell'incoscienza, allo stadio di Homo Videoludens (stadio leggermente più evoluto dell'Homo Bigottus Opinionis Publicae). L'abuso di shoot'em up, in particolar modo, ha aperto profonde brecce nelle nostre capacità di intendere e di volere. La nostra vita sociale è distrutta. Le nostre personalità deteriorate. O almeno questo è quello che abbiamo letto sul giornale. Ma questa, come potrete immaginare, è un'altra storia…

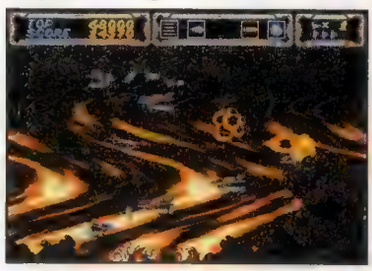
Nonostante la tragica situazione, e finalmente arriviamo al punto, alcune idee balenano ancora nelle nostre poveri menti devastate. Tra esse anche alcuni motivi per cui lo shoot'em up, da colonna portante delle softeche 16bit, sia involuto fino a diventare fenomeno periferico per retrogamers irreversibili.

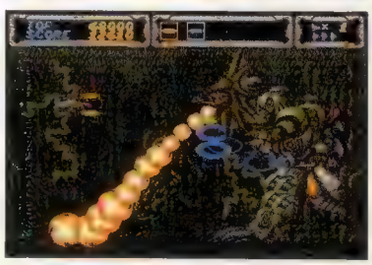
Ma questi motivi, al momento, preferiamo tenerli per noi, riservandoci di discuterne in sede di **Outro**. **The First Place** vi invita questo mese alla lettura di due articoli su tinte grigio-piombo, rosso-fuoco e giallo-esplosione: le recensioni dei migliori (?) esponenti dello shoot'em up orizzontale e dello shoot'em up verticale su Megadrive. E spera che le vostre menti alterate possano comprendere qualcosa di quanto scritto. In bocca al lupo. La domanda del mese è: chi ha ucciso lo shoot'em up? E ricordate sempre: enemy's approaching, enemy's approaching…

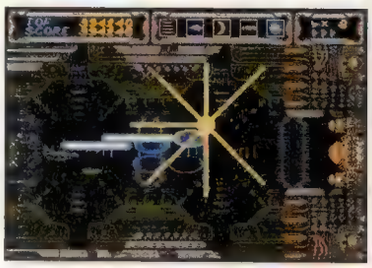
Thunder Force III

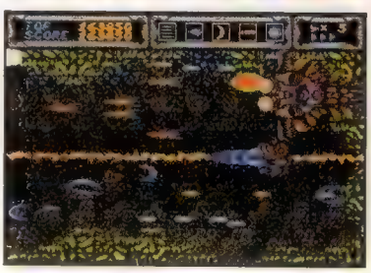
Tornare a **Thunder Force III** dopo dieci anni di oblio vuol dire sbattere il grugno contro una quantità compressa di design bastardo. Non nel senso dell'ibrido, quanto della più profonda scorrettezza. Per la creazione del suo masterpiece Tecno Soft ricorse ad una struttura ostica e vigliacca, ma anche per questo perfetta in termini di coinvolgimento e fedeltà del giocatore. **Thunder Force III** venne costruito come si costruisce un brano di progressive. Melodia, incertezza, sorpresa, cambi di ritmo e tentativi di disorientamento. **Thunder Force III** non è uno shoot'em up per tutti. Ma una volta giocato non si torna più indietro. .

"Maledicendo il gioco erano piovute via le 4 del mattino. La filosofia del giocatore non vuole che si usino continue o altre amenità, e l'ennesimo logo Sega era la testimonianza di tale fedeltà al dogma. Tasto Start e consueto ritorno alla mappa del sistema solare, dalla quale partire per l'ultima, assolutamente l'ultima, partita di stanotte. Hydra, Gorgon, Seiren, Haides, Ellis sono su schermo. La fase di selezione del pianeta da affrontare per primo richiede alcuni secondi più del solito. Da semplici denominazioni di ammassi di terra, i nomi dei pianeti sono diventati vere e proprie sensazioni. Suppongo per la caratterizzazione netta di ognuno. O forse per la natura ben definita degli avversari. Rimane il fatto che, dopo centinaia di viaggi tra fuoco, ghiaccio, roccia, vegetazione o scenari tecnologici, la percezione, inevitabilmente, evolve fino a diventare sensazione. Ma sto divagando. Quello che è necessario, ora, è solo una sana pianificazione. Da dove cominciare? I Twin Vulcan del pianeta Gorgon sono avversari da affrontare a mente lucida. Un gioco di aggiramento paziente da portare avanti diminuendo la velocità della nave e switchando di continuo tra arma anteriore e bilaterale. Il Gargoyle di Hydra va massacrato ad ondate, tempestandolo di colpi mentre se ne schivano i globi di fuoco, per poi rifugiarsi in un angolo dello schermo al momento dell'attacco principale, in grado di spazzare l'intera schermata. Il G Lobster di Haides, invece, non lascia spazio ad interpretazioni. Le sue scariche di proiettili sono una pioggia in mezzo alla quale si può solo strisciare. I colpi a ricerca sono l'unico mezzo in grado di compiere autonomamente il lavoro sporco, mentre si stringono i denti e ogni risorsa è riservata solo alla sopravvivenza. Ma la memoria? La memoria tradisce, maledizione. Dimenticare il momento dell'attacco dalle retrovie nello stage di Hydra. Farsi sorprendere dalle colate laviche di Gorgon. Oppure fallire la giusta sequenza di movimenti tra le rocce di Ellis, ritrovandosi chiusi da spuntoni solidissimi e vigliacchi, così abietti da lasciarti riflettere anche alcuni secondi prima dell'inevitabile schianto. Anche la memoria può tradire. Questo è certo. Ma le armi no. Le armi dicono solo la verità. E ormai, al loro riguardo, non c'è neanche il pericolo di dimenticare nulla. Perché ogni cambio d'arma è stato assimilato, ogni scelta si ripete con volontà propria nel corso dei livelli. Ormai è solo istinto ed automatismo. L'offensiva nemica contro la quale sfoderare il laser frontale, lo sparo anteroposteriore, gli homing, i proiettili wide o i missili a scorrimento terrestre. Ricordo tutto. Nitidamente. Solo un'eliminazione improvvisa potrebbe tradirmi. Questo è vero. Perderei l'arma in uso, sicuramente quella necessaria nella sezione successiva, e forse potrei farne le spese dopo pochi secondi. Ma **Thunder Force III** è anomalia rispetto al genere. Anche con dotazione standard la potenza di fuoco è in grado di arginare con dignità le offensive nemiche. Nulla che possa sostituire la completezza delle 5 armi, magari con le prime 2 potenziate a livello superiore. Ma nulla che, a conti fatti, costringa ad abbandonare per scarsità di risorse. Almeno fino al completamento dei 5 stage iniziali e all'inizio degli ultimi 2 finali. Ma a quello penserò al momento opportuno. Per il momento l'attenzione è al completamento ragionato dei primi livelli. Un lavoro sistematico, da realizzare seguendo la classica dinamica della devastazione. Tasto centrale di fuoco incassato nel pad, tasto di cambio arma pronto all'avvicendamento, tasto di cambio velocità da adulare al momento opportuno. E' un meccanismo a incastro. Uno scontro da giocare sull'anticipo. Il mech scende dall'alto e la raffica dev'essere già in posizione. La sfera di roccia si apre a ventaglio in caso di impatto e l'arma va rigidamente trattenuta. Viene da pensare a chi si chiede cosa possano riservare una sequenza livello-boss, una struttura 2D e l'uso di soli tre pulsanti. D'accordo, non è uno shoot'em up per tutti. Ma una volta provato non si torna più indietro. Ma ormai sono piovute via le 5 del mattino. La mappa del sistema solare è ancora su schermo e **Thunder Force III** non è stato risolto. In testa mi sembra di sentire un brano di progressive, ma dev'essere la mia fantasia. **Thunder Force III** è un gioco che ha melodia, incertezza, sorpresa, cambi di ritmo e tentativi di disorientamento. Ma che non esita a palesarsi scorretto. Tornare a **Thunder Force III** dopo dieci anni di oblio vuol dire sbattere il grugno contro una quantità compressa di design bastardo"…

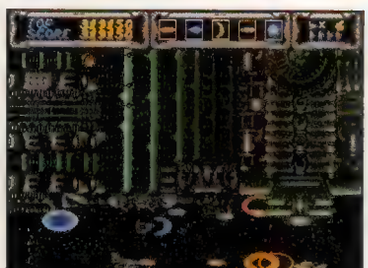


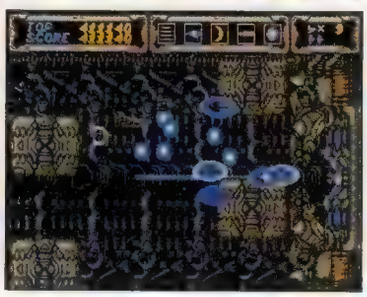






Scheda Artistica
Formato: **Megadrive**
Anno di produzione: **1990**
Produttore: **Tecno Soft**
Sviluppatore: **: Interno**
Genere: **Shoot'em up orizzontale**





Musha Aleste

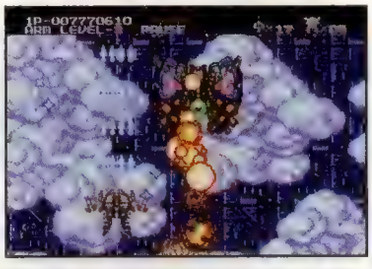
La squadra robotica di ricognizione si avvicina velocemente agli avamposti avversari. La base nemica viene rilevata a circa 30.000 metri di distanza. Le comunicazioni via radio tra i piloti si fanno serrate. E' un attimo: raggi distruttivi sorprendono la formazione, devastando 4 dei 5 esoscheletri metallici. Le esplosioni si susseguono convulsamente mentre il caposquadra urla di abbandonare. Missione sospesa. Convergere in ritirata. Ma dentro il cockpit dell'unico musha ancora intatto scorrono milioni di convinzioni, tranne quella di abbandonare. I compagni sono ormai lontani. Da qui inizia il viaggio in solitaria di Erinoa, primo pilota di mezzo robotico d'assalto. Benvenuti in **Musha Aleste** ..

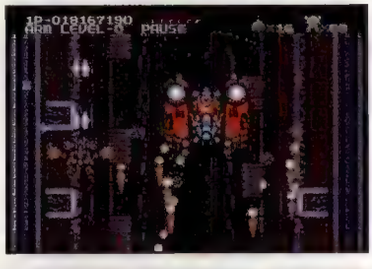
Lungo i 7 livelli di **Musha Aleste**, tra esplosioni e fuoco incrociato, si muovono i capisaldi di un intero genere ludico. Una struttura di base su canoni classici offre uno scorrimento unicamente verticale, caratterizzato da sporadiche variazioni di velocità e dalla presenza di boss di metà e fine livello. Mezzi robotici attaccano dai tre lati supportati da postazioni fisse o su rotaia. Il sistema di armi, anch'esso tendenzialmente lineare, vanta la presenza di un attacco primario e di un attacco secondario, il primo consistente in uno sparo semplice, il secondo in una tra le 4 armi speciali disponibili, ognuna con 5 livelli di potenziamento. La raccolta di apposite icone permette il cambiamento di arma secondaria o il potenziamento di quella in uso, costringendo il giocatore ad un paziente lavoro di abbandono delle icone non necessarie. L'attacco primario usufruisce invece di potenziamenti in seguito all'accumulo di cilindri energetici. I contenitori vagano su schermo, rilasciando fino a 4 cilindri qualora sollecitati a colpi di fuoco. La loro raccolta potenzia lo sparo primario e permette oltretutto l'accumulo di navette di sostegno, schierabili per un massimo di due contemporaneamente ma stockabili in numero virtualmente infinito. Al terzo pulsante del pad Megadrive, con i primi due sacrificati all'uso delle armi, viene così assegnata la disposizione delle navette, da posizionare per l'attacco frontale, posteriore, a 3 vie, rotante, reverse o free, con ricerca automatica dell'obiettivo. Allo stato di pausa, a causa di un'evidente carenza di pulsanti, è invece relegata la possibilità di variare la velocità del nostro mezzo, oscillante tra 8 differenti valori. Questa la struttura di **Musha Aleste**. Un'apparente essenzialità che però dimostra d'essere, sotto numerosi aspetti, molto più di un banale allineamento di convenzioni. Ma vediamo perché…

Musha Aleste è ostentazione di potenza. Il suo segreto è un'intensità di gioco fuori parametro, un potente effetto di bombardamento adrenalinico ottenuto agendo contemporaneamente sull'impatto audio e su quello video. Lo schermo si satura di astronavi, missili, laser, esplosioni, mentre un susseguirsi di effetti sonori copre l'intero campo di percezione del giocatore. Una colonna sonora convulsa, caratterizzata dalla feroce azione del basso e dalla dirompente linea musicale (assimilabile ad un fret tapping), definisce e amplifica l'azione. L'assalto nemico è incessante. L'istinto di sopravvivenza del giocatore viene trascinato in primo piano con violenza, e mantenuto vigile per mezzo di un'azione compressa, continua, spietata, ma mai ingiusta. Il giocatore, seppure sulle orme di una marcata intuitività, risponde al nemico tentando di arginare gli attacchi e, quando possibile, prendendo iniziative di controffensiva. Il possesso dell'arma speciale adeguata alla situazione o la perfetta scelta di disposizione delle navette di sostegno sono una delle chiavi della resistenza. Ogni micro-passaggio del gioco nasconde una scelta ottimale di movimento, di fuoco, di velocità. Ma il ritmo, sincopato, annulla tutte queste possibilità di riflessione, relegandole al campo della pura istintività…

Musha Aleste è raffinatezza di design. Un fattore che eleva ulteriormente il titolo Compile al di sopra della massa degli shoot'em up. Ambientazioni tra il demoniaco, il futuristico ed il nippo-medievale, si evolvono, avvolgono il giocatore e quindi si riflettono sulla stessa caratterizzazione degli avversari. Volti e maschere sotto forma di astronave, edifici orientaleggianti semovibili, ninja-robot agili ed iper-armati. Centinaia di elementi generosamente dispersi sui lunghi livelli, fino ad arrivare a piccoli tocchi di classe come i colpi della stessa nave protagonista, simili a shuriken e kunai, appartenenti ad altri tempi e ad altri mondi. Un allestimento di atmosfere sature, convulse, stridenti, coadiuvato dalla raffinatezza grafica e sonora, ancora in grado di reggere il campo a colpi di spettacolari esplosioni e strati di parallasse, a più di 11 anni dalla release giapponese. Ma sopra tutto questo una sensazione portante…

Musha Aleste è una sporca missione di devastazione in precario equilibrio tra la vita e la morte. Un lungo viaggio su un sentiero d'acciaio sotteso da un'unica sensazione portante: la limitatezza umana. La sensazione della solitudine contro un numero infinito di navi avversarie, la velocità di avanzamento, che distorce l'orizzonte, le mani che sanguinano sui comandi, e sempre, senza soluzione di continuità, il lancinante allarme pre-esplosione che riecheggia nel casco mentre il cockpit, claustrofobico, si illumina di rosso lampeggiante. Nei primi anni '90 lo shoot'em up è all'apice della sua evoluzione grafico-strutturale. E **Musha Aleste**, di certo, rappresenta uno dei suoi esemplari più maestosi…





Scheda Artistica
Formato: **Megadrive**
Anno di produzione: **1990**
Produttore: **Toaplan**
Sviluppatore: **Compile**
Genere: **Shoot'em up verticale**

OUTRO - Requiem per lo shoot'em up, ovvero, dinamica di una sepoltura -

Esistono due categorie di shoot'em up: gli shoot'em up inconscio-istintuali e gli shoot'em up schematico-mnemonici. Nel primo gruppo rientrano i titoli nei quali gli scontri a fuoco si mantengono su canoni di casualità, l'eliminazione degli avversari non è costretta in rigidi schemi, lo svolgimento di ogni partita può vantare una fondamentale autonomia. Il giocatore vaga per lo schermo, defilandosi tra i colpi e affrontando i mezzi nemici secondo criteri di sopravvivenza istintiva. **Musha Aleste** appartiene a questa fascia. Nel secondo gruppo rientrano i titoli nei quali l'evoluzione di gioco è dettata da ritmi precisi, gli attacchi vengono sferrati generalmente ad ondate, le schiere nemiche seguono un ordine ferreo, ragionato, sistematico, nonché profondamente bastardo. Il giocatore deve sapere cosa sta per accadere su schermo se vuole garantirsi una degna speranza di sopravvivenza. La scelta delle armi e i movimenti dell'astronave, sotto questa luce, seguono spesso pattern precalcolati e necessari. Ogni livello, in pratica, è un meccanismo da memorizzare. **Thunder Force III** appartiene a questa fascia. Nel mezzo, con contorni meno definiti e passibili di dibattito, si schierano agguerriti e validi plotoni di ibridi. Il valore di uno shoot'em up, d'altra parte, è indipendente da questa distinzione. Ma non è tutto…

Qualsiasi shoot'em up, qualora affrontato ad un degno livello di difficoltà, presenta un tratto distintivo inequivocabile e comune a tutto il genere: l'effetto-assimilazione. Lo shoot'em up non è unicamente gioco. Lo shoot'em up è dedizione, concentrazione, ripetizione di input, affinamento psico-motorio, maniacalità blastatoria. Lo shoot'em up, prima che un videogioco, è uno stato dell'essere. Ci si chiede: tutto queste assurdità (per i profani) rispondono alla domanda posta in apertura? Vi si trovano elementi utili per definire i motivi dell'abbandono del genere? In definitiva: chi ha ucciso lo shoot'em up? **TFP** questo mese non risponde direttamente alla domanda posta in apertura, limitandosi solo ad accennare qualche concetto di base. In parte perché anche il lettore deve dare il suo contributo, in parte perché ci sarà comunque modo di tornare su questi stessi argomenti in un prossimo futuro. Se qualcuno ancora mentalmente stabile volesse procedere da solo all'analisi di quanto detto, faccia pure. Ma dopo anni di videogioco, è risaputo, il ragionamento su basi logiche tende ad evaporare. Maledetta industria dell'intrattenimento. Quindi la chiusura della **OUTRO**, riservata nient'altro che ad una citazione senza tempo…

"Quando il boss di fine livello esplodeva in miliardi di pezzi, lasciandoci con brandelli di armi e residui di astronave, e la detonazione prorompeva dai nostri vecchi schermi spettinandoci, in quel momento, e non solo in quel momento, eravamo felici. Spettinati ma felici. D'altra parte, una volta salvato il mondo, chi mai ci avrebbe fatto notare che eravamo spettinati?"

Il Dio dei videogiochi & Next Month

Il prossimo mese **TFP** si dedica in scioltezza alla pratica sportiva digitale, abbandonando l'epicità degli shooters per rilassarsi su poco impegnativi campi a 8 e 16bit.
Due titoli molto conosciuti, dall'elevatissimo coefficiente di giocabilità, che hanno rappresentato due perfetti esempi di come tradurre uno sport in codice binario. E che il Dio dei videogiochi ci fulmini se ci lasceremo sfuggire di quali giochi o di quale sport si tratta. La messa è finita. Andate in pace.
E ricordate la domanda del mese: chi ha ucciso lo shoot'em up?

SUPER**TRIX**

a cura di paolo**cardillo**

MDK2 Armageddon (PS2)

Slow motion
Selezioate il cane Max, poi tenete premuto R2 e premete ↑, ↑, ↑, ↑.
Kurt in mutande
Tenete premuti L2 + R2, poi premete ●, ●, ▲, ●
Personaggi "incrociati"
Mettete in pausa, tenete premuti L2 + R2 e premete ↑, ↓, ←, →, ✕, ▲, ●, ●, ●, ● + START per avere dei personaggi ibridi.
Carrellata kubrickiana della telecamera
Mettete in pausa, tenete premuti L2 + R2 e premete ●, ✕, ●, ✕.
Inquadrature allucinanti
Mettete in pausa, tenete premuti L2 + R2 e premete ✕, ●, ✕, ●.
I peti del Dr. Hawkins
Scegliete il Dr. Hawkins come personaggio, poi premete L2 + R2 + ← + ✕.

Star Wars: Starfighter (PS2)

Codice (quasi) universale
Inserite il codice OVERSEER e sbloccherete tutto quanto tranne i livelli in multiplayer.
Astronave segreta nelle missioni bonus
Inserite il codice BLUENSF per sbloccare il caccia sperimentale N-1. In alternativa, ottenete una medaglia d'oro nelle missioni: Naboo Proving Grounds, The Royal Escort, Taking the Offensive, Midnight Munitions Run, Rescue on Solleu e The Final Assault.
Livelli multiplayer
Inserite il codice ANDREW per sbloccare i due livelli multiplayer.
Foto con cast + astronave
Inserite il codice HEROES.
Messaggio dei programmatori
Inserite il codice LTDJGD.
Schermata di default
Inserite: SHOTS, SIZZLE oppure HOTEL.
Inquadrature alternative
Inserite il codice DIRECTOR. Dovrete usare il tasto SEL per cambiare le varie visuali e il tasto R1 per zoomare.
Missione Charm's Way
Guadagnate una medaglia di bronzo nelle missioni: The Royal Escort, Contract Infraction, Piracy Above Lok, Taking The Offensive, The New Resistance, e The Final Assault.
Missione Outpost Attack
Guadagnate la medaglia di bronzo in tutte le missioni di default.
Missione Canyon Sprint
Guadagnate una medaglia d'argento nelle missioni: Naboo Proving Grounds, The Royal Escort, Taking The Offensive, Midnight Munitions Run, Rescue On The Solleu, e The Final Assault.
Missione Space Sweep
Guadagnate una medaglia d'argento in tutte le missioni di default.
La Guardian Mantis
Guadagnate una medaglia d'oro nelle missioni: Contract Infraction, Secrets On Eos, e The New Resistance.
La Havoc
Guadagnate una medaglia d'oro nelle missioni: Piracy Above Lok, Valuable Goods, Eye Of The Storm, The Crippling Blow, e Last Stand On Naboo.
L'Infiltrator di Darth Maul
Guadagnate una medaglia d'oro in tutte le missioni di default.
Automobile gigante
Nella missione bonus Canyon Sprint, tagliate il traguardo prima di Essara guadagnando una medaglia d'oro: una gigantesca automobile tratta dal gioco LucasArts per PC **Grim Fandango** apparirà nello spiazzo subito dopo il traguardo.

Kengo: Master of Bushido (PS2)

Nei panni di uno studente
Tenete premuti i tasti R1 + R2 + L1 + L2 mentre selezionate un personaggio. Nei vari dojo scoprirete così dei nuovi studenti.
Personaggi segreti
Superate tutti i dojo nella modalità a un giocatore. Tutti i personaggi "normali" verranno rimpiazzati dai Dojo Masters.

Zone of the Enders (PS2)

Versus Mode
Dovete completare il gioco due volte a qualsiasi livello di difficoltà.
Tutti i personaggi e i livelli nel Versus Mode
Dovete completare il gioco a livello Easy e ottenere almeno una "D" come valutazione.
Sequenza finale alternativa
Guadagnatevi una valutazione "A" in tutte le missioni di soccorso e sentirete una nuova musica durante la sequenza finale.

Oni (PS2)

Master Code
Premete SEL durante il gioco. Evidenziate "Help" poi premete L2, L1, L2, ●, ●, ●.
Energia illimitata
Premete R3, L3, R3, ●, L2
Tocco mortale
Premete L3, R3, ●, ●.
Salto livelli
Premete L3, R3, L2, L1.
Selezione personaggi
Premete L2, L2, L2, L2. Continuate a premere L2 per passare in rassegna tutti i personaggi disponibili nel livello corrente.
Personaggi ingranditi
Premete R3, ●, ●, L3.
Capoccioni
Premete START, ●, ●, START.
Pugni protonici
Premete L3, R3, ●, ●.
Modalità Gatling Gun
Premete L2, L2, L1, L3.
Nessun danno da caduta
Quando cadete da un precipizio, premete L2 per teletrasportarvi subito a pochi centimetri dal suolo.
Phase Cloak illimitato
Premete L1, R3, L2, L3.
Pugno allo stomaco
Premete L1 + L2.

Army Men: Sarge's Heroes 2 (PS2)

Password a gogo
Inserite le seguenti password e moltiplicatevi...
Selezione livello
Inserite il codice FREEPLAY
Invincibilità:
Inserite il codice NODIE
Tutte le armi:
Inserite il codice GIMME
Invisibilità:
Inserite il codice NOSEEUM
Mini mode:
Inserite il codice SHORTY
Big mode:
Inserite il codice IMHUGE
Debug information:
Inserite il codice THDOTEST

NBA ShootOut 2001 (PS2)

Tiri... infiniti
Mettete in pausa e premete L1 + L2 + R1 + R2. Se tutto è andato bene, sentirete un suono di conferma.

CODICI ACTION REPLAY

The Simpsons Wrestling (PSone)

TAUNT veloce
8002CEF4 0500
800303EC 0500
TAUNT per sempre una volta acquisita
80035D90 0000
80035D92 0000
Schienata veloce ai danni del giocatore 2
800E17F4 0003
Giocatore 1 non schienabile
800E18B0 0000
Schienata veloce ai danni del giocatore 1
800e18b0 0003
Giocatore 2 non schienabile
800e17fa 0000
Nei panni di Bumblebee Man
5000044C 0000
80074230 0001
Incontri bonus
80072bd0 0001
Circuiti extra
80072c38 0001
80072c3a 0001
Nei panni di Itchy (Fichetto – premere L1)
d0073820 FBFF
8006e2a0 000c
Nei panni di Scratchy (Grattachecca – premere L2)
d0073820 feff
8006e2a0 000d
Giocatore 1 vince match a una ripresa
800735AC 0002
Giocatore 2 vince match a una ripresa
800735B0 0002
Homer in 2D
800E1796 FFFF
Homer sogliola
800E1798 FFFF
Homer pulce
800E1794 0200
800E1796 0200
800E1798 0200
Homer gigantesco
800E1794 2500
800E1796 2500
800E1798 2500

Guilty Gear (PSone)

Energia infinita giocatore 1
80076CE8 00BC
Energia infinita giocatore 2
80076FB8 00BC
Barra del Chaos al massimo giocatore 1
30076D08 0040
Barra del Chaos al massimo giocatore 2
30076FD8 0040
Punteggio mostruoso giocatore 1
80076D0C F423
80076D0E 000F
Punteggio mostruoso giocatore 2
80076FDC F423
80076FDE 000F

20th Anniversary Pac-Man World

Energia infinita
3015 4210 0004
Pac-pillole infinite
3015 4220 0063
Vite infinite
3015 421C 0063
Vite infinite (Classic Mode)
301A 9A98 0003
Invincibilità
8015 4210 0004
Iniziare con un punteggio corposo
D015 4218 0000
8015 4218 FFFF
Massimo punteggio
8015 4218 FFFF
8015 421A 0FFF
Ai comandi di Pac Man
D014 7EC2 0001
5000 0602 0000
8015 4410 0001
Tutti i labirinti completati e galleria sbloccata
5000 0802 0000
8015 42DE 00FF

C-12 Final Resistance

Energia infinita
8003 2746 2400
Morte di tutti i nemici
D003 29C0 000E
3003 29B6 0024
Proiettili infiniti (dopo la raccolta)
8007 34F2 2400
Granate infinite (dopo la raccolta)
8007 3862 2400

Madden NFL 2001 (PS2)

(Master code)
ECA6CB98 1428BFC8
Sempre 4° down
4C0165E8 1456E7A1
4CA91BA4 1456E7A1
Sempre 1° down
4C0165E8 1456E7A6
4CA91BA4 1456E7A6

BIT WORLD
VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98 TEL.039/2720499
20052 – MONZA (MI) E-MAIL INFO@BITWORLD.IT
TEL./FAX039/747171 WWW.BITWORLD.IT

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ALONE IN THE DARK NEW NIGHTM.	TEL
BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BRAVE SAGA1+MODELLINO ROBOT	L.129
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GEN. 2	TEL
CAPITAN COMMANDO	L.129.000
CARD CAPTOR SAKURA	L.139.000
CHANGE GET A ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DEVILMAN	L.139.000
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DEGO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DIGIMON WORLD 2	TEL
DINO CRISIS 2	TEL
DRACULA X (JAP)	L.95.000
DRACULA OTHER STORY	TEL
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.89.000
DRAGON QUEST 7	TEL
EINHANDER	L.69.000
FISHERMAN BAIT	L.39.000
FINAL FANTASY TACTICS CON OROLOGIO	
E CARD	L.129.000
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
EVANGELION	L.89.000
GEPPY X	L.129.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK.	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GHIRENS GREED	L.129.000
HOKUTO NO KEN 2	TEL
JADE COCOON	L.39.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	L.79.000
YUNA FINAL EDITION	L.59.000
LEGEND OF MANA	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY 4CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL.
LUPIN III	L.89.000
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 97	L.99.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.99.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.49.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.99.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	TEL
POCKET JIMAN	L.59.000
POCKET FIGHTER	L.39.000
RAYSTORM (JAP)	L.89.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

DIGI WORLD	TEL
EMBLEM SAGA	TEL
HOKUTO NO KEN 1	L.139.000
PANZER FRONT	TEL
PERSONA 2 USA	L.139.000
POCKET FIGHTER	L.29.000
KING OF FIGHTERS KYO	L.89.000
RANMA 1/2	L.139.000
RHAPSODY	L.129.000
ROBOT DANDY	L.129.000
ROCKMAN X 5	TEL
S.HERO SAKUSEN	TEL
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	TEL
S.ROBOT TAISEN GAIDEN	MARZO
ROCKMAN X 5	TEL
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.59.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SD GUNDAM G GENERATION FIF.	TEL
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STRIDER 1&2	L.129.000
TALES OF ETERNIA	TEL
TASTUNOKO FIGHT	L.139.000
TECHNO BEE	TEL
TOKYMEKY MEMORIAL 2	TEL
TIME BOKAN GOGOGO	TEL
TIME CRISIS PROJECT TITAN	TEL
TOBAL 2	L.89.000
TWILIGHT SYNDROME	L.139.000
VALKIRYE PROFILE USA	L.139.000
WINNING ELEVEN 2000	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2° PART.	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2001	TEL
VAMPIRE SAVIOR EX EDITION	TEL.

GIOCHI USATI:
SPECOPS/THE MISSION/ROBOT WAR 5/ EXCITING BASS 2/FIFA 99/STAR WARS MASTER/STREET FIGHTER EX P.ALPHA/ INT. TRACK & FIELD/GUNDAM G 0/ EVERY BODY GOLF 2/TOCA 1/TOCA 2 TOCA 3/TUTTI I NEED FOR SPEED

GAMEBOY ADVANCE TEL
SUPER MARIO ADVANCE
F-ZERO
WILD WILD RACING
ROCKMAN
ADVANCE GT-A
FINAL FIGHT

CD MUSICALI:

CAVALIERI ZODIACO	L.29.000
DRAGON BALL Z	L.29.000
SAILOR MOON	L.29.000
RANMA 1/2	L.29.000
MAISON IKKOKU	L.29.000
FINAL FANTASY 7	L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.95.000
DRACULA X	L.29.000
ZELDA 2 DOPPIO CD	L.58.000
SHENMUE JUKE BOXE	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE	L.299.000
CONTROLLER PER DENSHA DEGO	L.129.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.99.000
CONVERTITORE USA/JAP/EURO PER PSONE E SCPH 9002	L.59.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.9.900
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRL	79.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
VOLANTE+PEDALIERA+VIBR.	L.69.000

CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL CON VHS

MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000

PLAYSTATION 2
PLAYSTATION 2 GIAPPONESE L.999.000

GIOCHI JAP:

ARMORED CORE II ANOTHER AGE	TEL
BIO HAZARD CODE VERONICA	L.169.000
BOUNCER	L.179.000
BLOODY ROAR 3	TEL
CITY CRISIS	TEL
DARK CLOUD	L.179.000
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	L.159.000
DNA DARK NATIVE	TEL.
DYNASTY WARRIOR 2	L.159.000
SSX EXTREME RACING	L.179.000
EXTERMINATION	TEL
F1 RACING CHAMPIONSHIP	TEL
FIFA 2001	L.159.000
EVFRGRACE 2	TEL
GRAN TURISMO 3	TEL
GUNDAM G-SAVIOR	L.179.000
KLONOA 2	L.179.000
WINNING ELEVEN 5	TEL
TEKKEN	L.149.000
MAKEN	TEL
MOBILE SUITE GUNDAM	TEL.
MOTO GP NAMCO	L.149.000
ONIMUSHA	TEL
RIDGE RACER V	L.149.000
SHADOW OF MEMORY	TEL
SIDEWINDER MAX	L.179.000
SILENT SCOPE	L.159.000
SILPHEED	L.169.000
SUNRISE HERO R	L.179.000
ZLONIC FRONT+GUNDAM 0079	TEL
ZOE	L.179.000
WIN BACK	L.179.000
WINTER GAMES SNOWBOARDING	L.179.000

ACCESSORI:

MEMORY CARD 8MG.	L.79.000
SUPPORTI VERTICALI	L.49.000
VGA BOX PER IL MONITOR	L.129.000
PLAYSTATION 2 JAP	L.999.000
PLAYSTATION 2 PAL	L.839.000

INTERNATIONAL

a cura di
Matteo Bittanti

feed*back*
mbittan@tin.it

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

JUNE

Forse non tutti sanno che, in California, un cappuccino costa la bellezza di cinque mila lire. Ed è pure medio cre. Un dramma per Matteo Bittanti, caffeinomane pro fessionista nonché freelan ce writer per *Apogeonline* e, ovviamente, **Super Console** So. Cinnamon nutmeg or cocoa?

[r]umori

input64 [l'age d'or/ladomat]

dalla leggendaria etichetta ladomat, la colazione perfetta: una dannata collezione di suoni elettronici d'annata. *input 64* non è, come tutti potrebbero aspettarsi, un'antologia dei migliori soundtrack mai realizzati per nintendo 64, bensì una compilation di musiche tratte da giochi per commodore 64. introdotto nel lontano millenovencentonovantadue (*campioni del mondo, campioni del mondo, campioni del mondo*), il mitico home computer (*dai papà me lo compri che così lo uso per fare i compiti e poi la mamma ci può registrare sopra tipo tutte le sue ricette...*) ha rappresentato per anni l'unica offerta ludica alternativa a quella delle console. *input 64* celebra quei formidabili anni - dall'ottantaquattro all'ottantanove - con una serie di brani killer. artisti come rob hubbard hanno spremuto il sid – *sound interface device* - come un limone creando melodie fuori dal tempo e dallo spazio. ancora oggi fischietto, specie dopo un martini di troppo, i *soundtrack* di giochi come *cybernoid, turbo outrun, bmx kids, boulder dash, arkanoid, hawkeye*. se oggi ci sono i chemical brothers è solo perché ieri c'erano i kraftwerk. se oggi c'è quell'imbecille di lenny kravitz che firma il soundtrack di *gran turismo 3* sapete di chi è la colpa... Per saperne di piu': http://www.lado.de/

input 64, indispensabile, per retrogamers e non.

altrisuoniultrasuoni

depechemode	**exciter**
air	**10000hz legend**
fantasticplasticmachine	**beautiful**
radiohead	**amnesiac**

artevideoludica

Proseguono le sperimentazioni artistiche online legate a tematiche videoludiche. Le ultime novità, in questo senso, arrivano dal piccolo ma vibrante Portogallo. Il *Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo* (MEIAC, per chi ama le sigle) ha recentemente inaugurato una esposizione organizzata dall'immarcescibile António Cerveira Pinto: *des-juego/de-game*, che indaga il fenomeno del technoludismo. Tra gli artisti coinvolti nel progetto spiccano il duo Jodi (formato da Joan Heemskerk e Dirk Paesmans), che ha de-costruito lo sparatutto in prima persona per antonomasia, **Quake**; Joan Leandre, artista spagnola che si è interrogata sul senso (unico?) dei *racing games*, nonché il messicano Fran Ilich, autore del progetto "Borderhack", de facto un manifesto hacker travestito da videogioco surreale e sovversivo sull'immigrazione illegale dal Mexico agli States. A metà tra parodia e la riflessione, *des-juego/de-game* conferma la crescente attenzione degli artisti contemporanei nei confronti del medium videoludico. Ulteriori info reperibili al seguente indirizzo internet: http://www.nsco.pt/de-game/i/index.html.

letti*riletti*
semplicemente*straziante*

Volendo farla breve - tipo commento-strillo da quarta di copertina - potremmo dire che *l'opera struggente di un formidabile genio* è "il nuovo *generation x*". ma i commenti-strillo da quarta di copertina sono laconici, intercambiabili, stancamente unanimi e tragicamente anonimi. in altre parole, lasciano il tempo che trovano – che è già poco ed è denaro, poco per altro – dunque facciamola finita e diciamo che *una straziante opera di genio sbalorditivo* è un quasi-romanzo ottimamente scritto, esplicitamente autobiografico e spocchiosamente autoreferenziale. già a livello strutturale, l'opera di eggers si presenta come un "attimino" eccentrica, a metà tra lo sperimentale ed il già visto innumerevoli volte. il "romanzo" si apre con una prefazione ed una introduzione che fanno da manuale di istruzioni [*"regole e suggerimenti per apprezzare questo libro"*, tavole tematiche, offerte speciali per fanatici, discepoli ed adepti – in più la versione tascabile è stata commercializzata con tre differenti retro-copertine ed un'appendice intitolata *"gli errori che sapevamo di commettere"*] in cui eggers – supremo direttore/*deus ex machina* della rivista letteraria *mcsweeney's* [www.mcsweeneys.net] - si prende la briga di spiegare che potremmo benissimo leggere solo le prime centonove pagine e lasciar perdere tutto il resto. giusto per. in ogni caso, quella raccontata da eggers è una storia "vera", contaminata da dosi abbondanti di fiction – opportunamente corrette/corrotte in una sezione conclusiva con note/contronote, alla david foster wallace (*Infinite Jest*). la trama. brevemente. la morte ravvicinata dei due genitori sconvolge la vita di david eggers, che a ventidue anni si ritrova improvvisamente orfano. la nuova configurazione esistenziale prevede che il nostro si prenda cura del fratellino toph, in arte christopher, otto anni, un cappellino che puzza d'urina in testa e una passione per i videogiochi sega (si, anche *zero wing*). i due abbandonano il gelo di lake forest, illinois, dove sono nati e cresciuti insieme alla sorella beth, per trasferirsi a berkeley, sunny california. nuova vita insieme, pretendendo che le cose vadano per il resto giusto, quando in realtà la situazione – dalle relazioni sociali all'alimentazione – presenta allucinanti livelli di entropia. dave capisce cosa significa essere a) poveri, b) squallidi e c) irrilevanti nel paese dei balocchi e delle mille opportunità. al che segue il (prevedibile) riscatto nel mondo delle lettere. nei primi anni novanta, eggers fonda la rivista satirica acuta e convessa, incazzata e incazzosa *might* che diventa presto il mensile di tendenza [*punto di riferimento, bussola*] per i giovani intelligenti barra intraprendenti di s.francisco – e non. ma i problemi – dai contenuti, alla ricerca disperata di finanziatori [esilarante e tragico allo stesso tempo l'incontro con i guru di *wired* che finisce con un nulla di fatto, per non parlare del finto-necrologio di adam rich, star dello show anniottanta *la famiglia bradford*]. il tutto intervallato da una serie di episodi di "vita vissuta" che spaziano dal melo' al melange dei *reality-tv* [brillante – quasi un saggio di antropologia - la lunga intervista con una responsabile di mtv per la selezione del cast di *the real world*]. dave combatte [ma in fondo placidamente accetta] l'imperativo della felicità prescritta dalla pubblicità che abbiamo ormai introiettato e alla quale in/consciamente aspiriamo [*se farai il bravo, quando muori finirai nel terzo luogo*]. inoltre, come vuole il copione, toph si dimostra più maturo del fratellone [vedi altrove il rapporto tra caulfield bros, phoebe e holden]. eggers descrive la tensione tra ambizione e disillusione, cinismo e ingenuità, verità vs. finzione, autorealizzazione ed implosione. *una straziante opera di genio sbalorditivo* è un opera fatta di alti [vedi: la partita a frisbee con il fratello toph come momento di epifania e pura felicità] e bassi, momenti straordinari ed altri che non invecchieranno altrettanto bene [lo ammette lo stesso eggers nell'introduzione, *captatio benevolentiae in full effect*]. un racconto a tratti struggente, intriso di un romanticismo disincantato e ingenuamente amabile che riflette e distorce l'epoca dei mass/narrow media in cui (soprav)viviamo. dal pdv stilistico-formale, eggers alterna lo *stream of consciousness* a periodi accuratamente architettati e arricchiti da tabelle ed illustrazioni [de botton ha fatto scuola, in questo senso] anche se a volte eccede finendo per annoiare anziché sorprendere. infine è probabile che i lettori italiani poco avvezzi alle idiosincrasie della scena intellettuale di san francisco potrebbero trovare alcune sezioni poco interessanti. resta comunque il fatto che, insieme a rick moody, david sedaris, douglas coupland (un po' impanato/appannato dopo le ultime prove, *fidanzata in coma* e *miss wyoming*) e l'idolatrato (da una certa critica, almeno) wallace foster david, eggers dave rappresenta una delle voci più originali, innovative e utili del panorama letterario americano [hey, questa suona come un commento-strillo da quarta di copertina, *shit*].

deigrandinonsisaniente

Semplicemente struggente il nuovo romanzo di nicolo' ammaniti, *io non ho paura*. dopo l'eccellente *ti prendo e ti porto via* (mondadori), l'autore romano ci trasporta in una zona di guerra, per dirla con alexander stuart: nelle zone rurali del sud italia. siamo nel il millenovecentosettantotto: michele ametrano, il protagonista della storia nonché voce narrante, ha nove anni e una bicicletta scassatissima non a caso soprannominata scassona (*"salvatore diceva che era la bicicletta degli alpini. ma a me piaceva, era quella di mio padre"*) con la quale pedala su e giù per le colline. michele vive ad acqua traverse, frazione di lucignano, paesino ameno/amaro, senza passato/futuro (*"un borgo di campagna, lo chiamerebbero oggi su una rivista di viaggi"*). è estate, fa un caldo boia, e per vincere la noia (*"e tutto si è fermato. Una fata aveva addormentato acqua traverse. i giorni seguivano uno dopo l'altro, bollenti, uguali e senza fine."*) michele e la sua compagnia – la sorellina maria, il teschio, salvatore, barbara – esplorano gli sterili dintorni alla ricerca di avventure. e di avventure, il piccolo grande michele ne vivrà parecchie. fin troppe, perfino. ai lettori il compito di scoprirle. premessa: non c'è sangue in *io non ho paura*, ma tantissima violenza. una violenza sottile e tagliente come la tripla lama gilette mach 3. la prosa di ammanniti è, come sempre, brillante. semplice come può esserla quella di un bambino di nove anni, ma al tempo stesso penetrante ed epifanica. come i migliori videogiochi, *io non ho paura* possiede un ritmo travolgente, compulsivo. va per altro sottolineato che il tema ludico attraversa l'intero romanzo. ammaniti, grande appassionato di videogame e autore di quello che è stato definito il "primo vero romanzo-videogioco italiano", *branchie* (se seguite **mbf today** questo lo sapete già) ci fa rivivere in modo straordinariamente efficace momenti, dinamiche e situazioni che sono entrate a far parte dell'"immaginario collettivo di una generazione": quelli delle partite a subbuteo con gli amici, dei pomeriggi d'estate passati a giocare a calcio, nascondino (*"tana libera tutti!"*) e "uno due tre stella" o a litigare con i fratelli minori/maggiori. prendiamo, ad esempio, questo passaggio, l'incontro tra michele ed il coetaneo salvatore:

> - Ti va di fare una partita? - gli ho chiesto.
> Il Subbuteo era il mio gioco preferito. Non ero molto bravo, ma mi piaceva da morire. D'inverno con Salvatore facevamo tornei infiniti, passavamo pomeriggi interi a dare schicchere a quei piccoli calciatori di plastica. Salvatore giocava anche da solo. Si spostava da una parte all'altra. Se non giocava con il Subbuteo allora incolonnava migliaia di soldatini per la stanza e copriva tutto il pavimento fino a che non c'era più posto nemmeno per mettere i piedi. E quando finalmente erano ordinati in schiere geometriche cominciava a spostarli uno per uno. Passava ore in silenzio a disporre eserciti per poi, quando arrivava Antonia a dire che la cena era servita, rimetterli tutti nella scatola da scarpe.

costanti, inoltre, i riferimenti a barbie.

> [Maria] ne aveva due, una normale e una tutta nera con un braccio squarciato e una senza capelli. Ero stato io a ridurla così. Una sera avevo visto alla televisione la storia di Giovanna D'Arco e avevo acchiappato la Barbie e l'avevo gettata nel fuoco urlando: - Brucia! Strega! Brucia! – Quando mi ero accorto che bruciava veramente, l'avevo afferrata per un piede e l'avevo buttata dentro la pentola del minestrone.

ammaniti esplora in modo fresco ed originale temi come il mondo magico dell'adolescenza, l'orrore dietro l'angolo di casa; l'orrore dentro casa; la ricerca della verità, l'antagonismo tra i vari membri del gruppo, l'impossibilità di comunicare con gli adulti, l'inevitabile perdita dell'innocenza. ingredienti ben amalgamati, non c'è che dire. si sente l'aroma di king – *it* e *il corpo* (racconto incluso in *stagioni diverse*), in particolare. in tutti e tre i casi, facciamo la conoscenza di ragazzini che scoprono un segreto così grande e terribile da non poterlo nemmeno raccontare. e per superarlo, dovranno trovare la forza proprio nelle proprie fantasie. mentre il bill denbrough di *it* fuggiva da pennywise a cavallo della sua silver (comprata nel negozio di *bike and cycle* in centre street per venticinque dollari), il nostro michele si deve accontentare di red dragon, ricevuta in regalo dai genitori (*"era una bicicletta tutta rossa, con il manubrio che sembrava le corna di un toro. la ruota davanti piccola. il cambio a tre marce. le gomme con i tacchetti. Il sellino lungo che ci potevi andare in due [...] sopra la canna c'era scritto in oro red dragon"*). non mancano poi i riferimenti – consapevoli e non – a classici come il signore delle mosche: la testa del maiale di golding qui assume le spoglie di una gallina impalata, il paracadutista in fin di vita quelle di un ragazzino indifeso, gli abusi dei ragazzi più grandi in quelli di felice natale il detestabile fratello maggiore del teschio che spadroneggia sui più piccoli e si fa chiamare "il signore dei vermi". le pagine di *io non ho paura* sono permeate della malvagità intensa de *la fabbrica degli orrori* di ian banks (*the wasp factory*, letteralmente, la fattoria delle vespe, nel quale per altro trovavamo un preciso riferimento a *space invaders*). ma qui i cattivi sono i grandi, non i piccoli. e oltre alle vespe, i maiali del melichetti, non meno voraci di quelli di *snatch-lo strappo* (*"si diceva che il vecchio melichetti li addrestava a sbranare le galline, e a volte pure i conigli e i gatti che raccattava per la strada"*). nelle pagine di *io non ho paura* si respirano le stesse atmosfere corrotte di *dei bambini non si sa niente*, romanzo d'esordio di simona vinci, in cui – *guess what?* – un gruppo di ragazzini si trovavano faccia a faccia col male. qui michele, maria, salvatore, filippo, la martina, greta, mirko e matteo, dieci anni, persi nelle loro simulazioni della guerra nucleare in cortile. ma tra la vinci ed ammanniti c'è un abisso. *io non ho paura* è un romanzo sulla solitudine, sull'incolmabile gap che sussiste non solo tra i grandi e i piccoli, ma tra gli stessi piccoli. un'altra grande prova letteraria – per quanto meno complessa ed articolata dello splendido *ti prendo e ti porto via*, rovinata da un finale da filmettino americano. a questo punto aspettiamo la trasposizione cinematografica (sperando in qualcosa di meglio de *l'ultimo capodanno dell'umanita'*).
e il videogioco.
e le magliette.
e i cappellini.
e le tazze...

allyourbasearebelongtous

kick off, gente. non l'ho mai dimenticato, nonostante *winning eleven* e i suoi fratelli. mi e' rimasto dentro, come uno stronzo delle dimensioni di un burrito che si appresta a lasciare la base di lancio per avventurarsi nei liquami dei fetidi (re)cessi metropolitani. provo una commovente nostalgia per la dinamica simulazione di dino dini, ma ancora di piu' per l'ormai leggendaria traduzione italiana, colorita da enigmatiche perle del calibro di "cartellino gaillo". "cartellino gaillo" – e, in maniera minore, "calcio d'angalo" - rappresenta per i gamers italiani di una certa eta' (sigh), una parola d'ordine, una preghiera, un link ipertestuale. ma e' anche uno di quei casi in cui un errore linguistico e' entrato a far parte del calderone fumante della sub-cultura pop. un analogo fenomeno – in codice "AYBABTU" – si e' verificato, in tempi piu' recenti, negli states. orbene, dietro al criptico acronimo si cela la frase *"all your base are belong to us"*, pastrocchio grammaticale che potrebbe venir tradotto come *"tutta la tua base sono ci appartengono"*. ora, i piu' sgamati avranno immediatamente riconosciuto la fonte. si tratta dell'intro del mitico ***zero wing*** (1989), sparacchino a scorrimento orizzontale (*r-type* insegna) partorito dalle menti brillanti dei designers di toaplan nei tempi d'oro del megadrive (aka genesis, come era conosciuto da queste parti). ah, la colonna sonora del trascurabile giochino era di tatsuya uemura. anyway, jeffrey ray roberts, programmatore a tempo perso nonche' dj di kansas city, ha pensato bene di campionare la battuta, aggiungergli una traccia dance e creare un video in flash, una sequenza di immagini in cui fa capolino il summenzionato tormentone. il tutto e' disponibile sul sito planettribes.com/allyourbase, che e' passato da zero (wing) a un bilione di contatti nel giro di un paio di giorni. persino, il buon seamus blackley, technical director di xbox, ha incoporato la frase nel discorso presentato alla conferenza stampa della *game developers conference* di san jose' (*"nintendo sta cercando di scoraggiare i negozianti dal richiedere Xbox? nah, il vero messaggio di yamauchi e' 'all your base belong to us'"*, e giu' crasse risate del pubblico). per quanto possa suonare terribilmente idiota, *"all your base are belong to us"* e' diventato un vero e proprio fenomeno di massa qui negli states, grazie soprattutto al tam tam dei media *mainstream*. un po' come il "whasssssup?" del fastidioso spot budweiser, per interderci, solo che in questo caso il fenomeno e' nato in modo del tutto spontaneo. magliette, tazze, cappellini e via di merchandise: il minaccioso messaggio/missaggio appare un po' ovunque. oggi toaplan non esiste piu', ma la leggenda di "all your base are belong to us" vive. primo piano sulla lacrima che scorre labguidamente sulla guancia. dissolvenza in nero. titoli di testa.

In A.D. 2101 War was beginning.
Captain: What happen ?
Mechanic: Somebody set up us the bomb.
Operator: We get signal.
Captain: What !
Operator: Main screen turn on.
Captain: It's You !!
Cats: How are you gentlemen !!
Cats: All your base are belong to us.
Cats: You are on the way to destruction.
Captain: What you say !!
Cats: You have no chance to survive make your time.
Cats: HA HA HA HA ....
Captain: Take off every 'zig' !!
Captain: You know what you doing.
Captain: Move 'zig'.
Captain: For great justice.

Il mitico dialogo introduttivo di Zero Wing.

emmebieffemeil

"Potrebbe così venire un tempo in cui qualsiasi sistema hardware avrà la sua versione di qualsiasi prodotto software determinando, quindi e paradossalmente, la nascita del tanto osannato sistema videoludico definitivo identificabile in qualsiasi console"
Marcello Cangialosi - **SPC**28 pag.8

"Sostenere che la qualità dei giochi migliorerebbe se gli sviluppatori potessero confrontarsi su un'unica piattaforma anziché diverse (come è sempre avvenuto) riflette una concezione fortemente deterministica incapace di riconoscere l'effettiva specificità dei videogiochi. Detto in altri termini impostare il problema in questi termini porta a privilegiare un singolo aspetto della questione - quello tecnologico- tralasciando una seconda importante componente, ovvero i contenuti dei videogiochi, la tipologia e la qualità dell'offerta in sé."
MBF - **SPC**28 pag.8

"Moto GP è forse uno dei pochi giochi per cui valga la pena di impegnarsi un rene e portarsi a casa la nuova console Sony"
Marcello Cangialosi - **SPC**76 pag.34

"Credo che i soli che abbiano compreso il senso della vita siano proprio i neo acquirenti di Super NES e Megadrive che si portano a casa vagonate di giochi spendendo poche lire mentre gli early adopters (leggi "imbecilli coi soldi") finiscono sempre per prendersi fregature pazzesche."
MBF - **SPC**39 pag. 9

"GT2000 è il miglior titolo automobilistico di sempre"
SPC74 pag.6

"Noto che prima ancora di averci giocato, prima ancora di aver visto i nuovi prodotti, hai già emesso un giudizio definitivo"
MBF - **SPC**41 pag. 10

Matteo dì qualcosa di sinistra, dì qualcosa anche non di sinistra, Matteo dì qualcosa, non farti mettere i piedi in testa da Cangialosi, Matteo… Matteo…
Amechan

Ciao Matt.
Mea culpa in ginocchio sui ceci per non aver scritto prima, che l'occasione sia persa per sempre? Spero di no. Intendo, questa mia nasce e cresce tempo fa nella mia testa, ma è figlia di una gestazione difficile. L'offensivo quanto indisponente "I've got it" di tale Nemesi Divina apparso su **MBF today** di qualche numero fa m'ha punto sul vivo. In principio sono rimasto perplesso: "perché il buon Matt pubblica 'sta roba?" ancora me lo domando. Feticismo mediatico? PS2 come vuoto simbolo della nuova concezione collettiva del VG? Sarcastica celebrazione di un tale medium verticale? Bah, chissenefrega. Ma un tale e parossistico sfoggio di stoltezza e trendy-way-of-life non passa inosservato. Già, come ci ricorda (ironicamente) Giorgio su **SC**78 *"giocare significa soprattutto possedere la console che batte tutti i record di vendita e che ci permette di vedere Fight Club su DVD"* (innamorarsi del cinema una seconda volta? Sicuro, magari grazie a PS2 e *Fight Club*... loser). L'egregio Nemesi Divina sembra fare di questo osceno assioma il proprio credo. Si crogiola e gode nel suo etereo Third Place dove azzurri stand sintetici sostengono un oscuro monolite per lui semi-divino. Forse passa delle ore ad ammirarlo. Quant'è bello. Chissenefrega se i giochi non ci sono? ne ho già tanti per PS. Oh bè, nell'attesa che il dio si svegli passiamo pure il tempo a giocare con l'obolo mensile per il 32 bit grigio. Fra un po' giocheremo con l'obolo mensile per il 128 bit nero. Fade to black. E non mi riferisco al gioco. A dire il vero, non ce l'ho con Nemesi Divina in particolare. Ce l'ho con il treddì. E col trendy. Ce l'ho col Terzo Posto. Molto treddì. Molto trendy. Ce l'ho coi responsabili della morte della bidimensionalità. Quant'è pateticò e mediocre e trendy il gioco treddì! Dove sta l'ancestrale potenza di **Turrican**? Dov'è (in)finita l'infinita giocabilità, l'insostenibile adrenalina, lo smisurato divertimento del gioco dei Factor 5? Tutto il treddì di cui ho bisogno sta in quell'immortale bitmap. Dentro quelle vecchie macchine a due dimensioni. Racchiuso ben bene nel suo First Place (thank u Ivan). E sinceramente non mi frega nulla della simulazione. Gioco per strapparmi dagli occhi il lercio velo di Maya. Non per mettermene in testa un altro simile ma coi contorni seghettati. Gioco per mettere le ali (Red Bull does not work at all). Non ho interesse a schiantarmi a duecento all'ora e compiacermi di quanto sia realistico il mio virtuale trapasso. Voglio levitare. Voglio teletrasportarmi. Voglio saltare da un palazzo all'altro, correre sulle pareti come Neo e Trinity. Voglio. Nel Terzo Posto non è permesso? Benissimo, torno al primo. Primo e unico, pare. "Someday we'll wave hello, and wish we'd never waved goodbye". Accidenti, comincio solo ora a rendermi conto che i Pumpkins non ci sono più. Il mondo è un dannato vampiro.
Federico "Motoko" Rescaldani
P.S. C'è spazio per il perfido post scriptum di turno? Ma il "Terzo Posto" di PS2 è quello dopo GameCube e X-Box? ;-)

PrimoPiede

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

CERCO per PSone in versione PAL i giochi **Raiden Project** e **Street Fighter Collection 2**.
Per informazioni telefonare al numero 050/541094 e chiedere di Luca.

CERCO disperatamente **Resident Evil 3 Nemesis** PAL originale e in buone condizioni, con libretto d'istruzioni incluso nella confezione, a prezzo ragionevole. Per informazioni telefonare al numero 0347/2401608 e chiedere di Luca, oppure inviare una e-mail a cesolehills@mtv.it.

CERCO per PSone in versione originale **Final Fantasy Tactics** (USA) e **Tactics Ogre** (USA). Sono disposto a pagare bene purché i giochi siano completi di confezione e manuale ed in buone condizioni. Richiesta massima serietà. Annuncio sempre valido.
Telefonare al numero 0331/639653 (ore pasti) o al numero 0339/5818059 e chiedere di Max.

VENDO per console Sega Dreamcast i giochi **Dino Crisis** (nuovissimo e senza una riga sul CD) e **La 24 Ore di Le Mans**, entrambi originali a L.75.000. Per informazioni e contatti telefonare al numero 0329/2183883 (ore serali) e chiedere di Andrea.

CERCO 3 joypad per Nintendo64 ad un prezzo ragionevole. Sono interessato inoltre ad acquistare giochi sempre per N64 o Gameboy, in particolare cerco **Yoshi's Story** (N64).
Per contattarmi mandate una e-mail all'indirizzo indapu@supereva.it.

VENDO per PSone **Chrono Cross** (USA) a L.60.000, inoltre vendo per PS2 **The Bouncer** (JAP) a L.65.000. Sono disposto a scambiarli con **Zelda Majora's Mask** per N64 (PAL), **Donkey Kong 64** + expansion pack (PAL) o con **Final Fantasy Anthology** (USA). Per informazioni chiamare o mandare un SMS al numero 0380/3521300.

CERCO giochi e accessori usati per Sega Saturn, Sony PSone, Nintendo 64, Sega MegaDrive, Super Nintendo e Sega Game Gear.
Cerco anche console usate se a prezzi convenienti. Cerco, inoltre, riviste e CD demo per Saturn. Inviate una e-mail a freefaller@libero.it oppure chiamate al numero 0333/4033676

CERCO giochi per Atari Lynx a modico prezzo. Per informazioni telefonare al numero 0349/6365827 e chiedere di Maristella.

VENDO Sega Saturn Bianco giapponese da collezione, con joypad originale. Perfetto in tutte le sue parti. Inoltre vendo 16 giochi per Saturn in perfette condizioni e negli imballi originali: **Virtual Open Tennis** (JAP), **Greatest Nine** (JAP), **Sega Rally** (JAP), **NHL '98** (USA), **Magic Carpet** (USA), **Andretti Racing**, **Madden '97**, **Nba Live '97**, **FIFA '98**, **Quake**, **Sim City 2000**, **Sega Soccer '97**, **Alien Trilogy**, **Sega Touring Car**, **Daytona USA Special Edition**, **Virtua Fighter 2**, dove non specificato sono giochi PAL. Sola console L.280.000, giochi L.25.000 l'uno, console più 16 giochi L.400.000. A chi acquista in blocco regalo modifica-memoria a cartuccia e secondo joypad nero (europeo). Per informazioni chiamare il numero 02/3313201 e chiedere di Steve o mandare una e-mail all'indirizzo 023313201@iol.it.

VENDO per PlayStation2 **Zone of the Enders (Z.O.E)** in ottime condizioni, una settimana di vita, a L.89.000. Per informazioni telefonare al numero 0380/3193666 e chiedere di Marco. Annuncio valido solo per la Campania, preferibilmente in provincia di Napoli.

VENDO per PlayStation2 versione PAL **FIFA 2001** con confezione e libretto di istruzioni in perfette condizioni (prezzo da concordare).
Per informazioni scrivete all'indirizzo e-mail carlowrc@hotmail.com.

VENDO per PlayStation2 in versione PAL i seguenti giochi (originali e in perfette condizioni): **Orphen**, **Ridge Racer V**, **Swing Away Golf**, **Dynasty Warriors 2**, **Tekken Tag Tournament**, **Kessen**, **Midnight Club**, **Theme Park World**, **Oni**, **Knockout Kings 2001**, **Madden NFL 2001**, **NBA Live 2001** e **Driving Emotion Type-S**. Per informazioni mandare un SMS al numero 0347/7208010.

CERCO per PSone: **Front Mission 3** (JAP/USA), **NFL Gameday 2001**, **Front Mission Alternative**, **Ken Il Guerriero** e la console PlayStation2 in qualsiasi versione. Per informazioni telefonare al numero 0339/7234396 dalle 20 alle 21 e chiedere di Cristian.

sul numero di luglio...

Sony
VS
Nintendo
VS
Microsoft

tutticontrotutti

Super Console riporta le ultime novità dall'evento più infuocato del nuovo millennio

(punto.web)

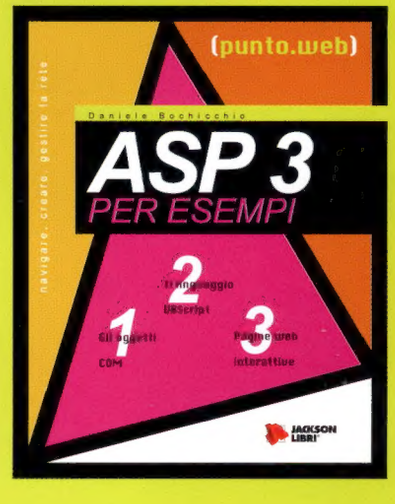
Navigare, creare, gestire la rete

Entra in rete da **protagonista.**

Punto.web è la collana di Jackson Libri che ti permette di creare il tuo primo sito Internet, di arricchirlo con soluzioni sempre nuove, di gestirlo, di navigare in rete con tutte le conoscenze necessarie. Dalla grafica elementare a quella più sofisticata, dalla privacy alla sicurezza, i libri di **Punto.web** sono perfetti per il principiante che vuole diventare in breve tempo un utente evoluto di Internet. La rete ti aspetta, entraci con Jackson Libri.

JACKSON LIBRI

www.jacksonlibri.it



IL TUO PRIMO **SITO**
Steve Callihan
Codice 2589 Pag.352 > L. 49.000 € 25,31 < Contiene CD-ROM

Perché perdere tempo a leggere noiosi manuali teorici sul linguaggio HTML quando è possibile impiegarlo per creare pagine Web veramente uniche e interattive? Grazie ai consigli di chi lavora da anni con Internet, scoprirete che creare pagine Web non è così complicato come potevate pensare. Ricco di istruzioni facili da seguire, questo manuale propone molti esempi di facile visualizzazione per scoprire il linguaggio HTML e la grafica Web ed essere immediatamente operativi. Il risultato è un approccio pratico che non ha riscontro in altre pubblicazioni.

CGI PER ESEMPI
J. Christenberry, T.C. Bradley, T. McKenna
Codice 2591 Pag.448 > L. 49.000 € 25,31 < Contiene CD-ROM

Apprendere i fondamenti del CGI diventa semplice e veloce con l'aiuto di questo manuale ricco di istruzioni facili da seguire che propone molti esempi di immediata visualizzazione per essere immediatamente operativi. Tra gli argomenti trattati: preparare le pagine Web per CGI; realizzare la vostra prima applicazione CGI con Perl; creare, memorizzare e usare una subroutine; acquisire dati dei visitatori usando campi nascosti e cookie; controllare le operazioni su file e directory.

PHP PER ESEMPI
Julie Meloni
Codice 2590 Pag. 416 > L. 49.000 € 25,31 < Contiene CD-ROM

Questo libro, ricco di istruzioni facili da seguire, propone molti esempi di immediata visualizzazione per scoprire PHP ed essere immediatamente operativi. Tra gli argomenti trattati: installare e configurare MySQL, Apache e PHP 4; utilizzare PHP per completare pagine HTML; mostrare contenuti dinamici e mandare e-mail; lavorare con i database grazie a MySQL e utilizzare i cookies.

ASP 3 PER ESEMPI
Daniele Bochicchio
Codice 2604 Pag. 320 > L. 39.000 € 20,14 < Contiene CD-ROM

Imparate a risparmiare tempo e fatica usando le Active Server Pages per realizzare velocemente pagine Web di incredibile potenza e versatilità. Questo libro, ricco di istruzioni facili da seguire, propone molti esempi di immediata visualizzazione per scoprire ASP. Inoltre questo manuale vi insegnerà a: creare script che integrano le funzionalità dell'HTML; utilizzare i vari oggetti built-in; spedire e-mail da pagine Internet; gestire il File System; ASP e database.

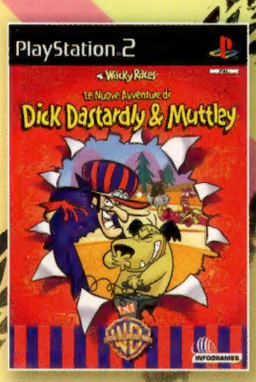
www.jacksonlibri.it

PlayStation 2

PlayStation

"Muttley... @9:!%!!"

DASTARDLY & MUTLEY AND THE WACKY RACES and all related characters and elements are trademarks of Hanna- Barbera. © 2001 Hanna- Barbera and Heather- Quigley.



Wacky Races starring

Dastardly & Muttley

www.wackyraces-games.com

Dastardly & Muttley finalmente su PlayStation® 2!

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

© INFOGRAMES 20